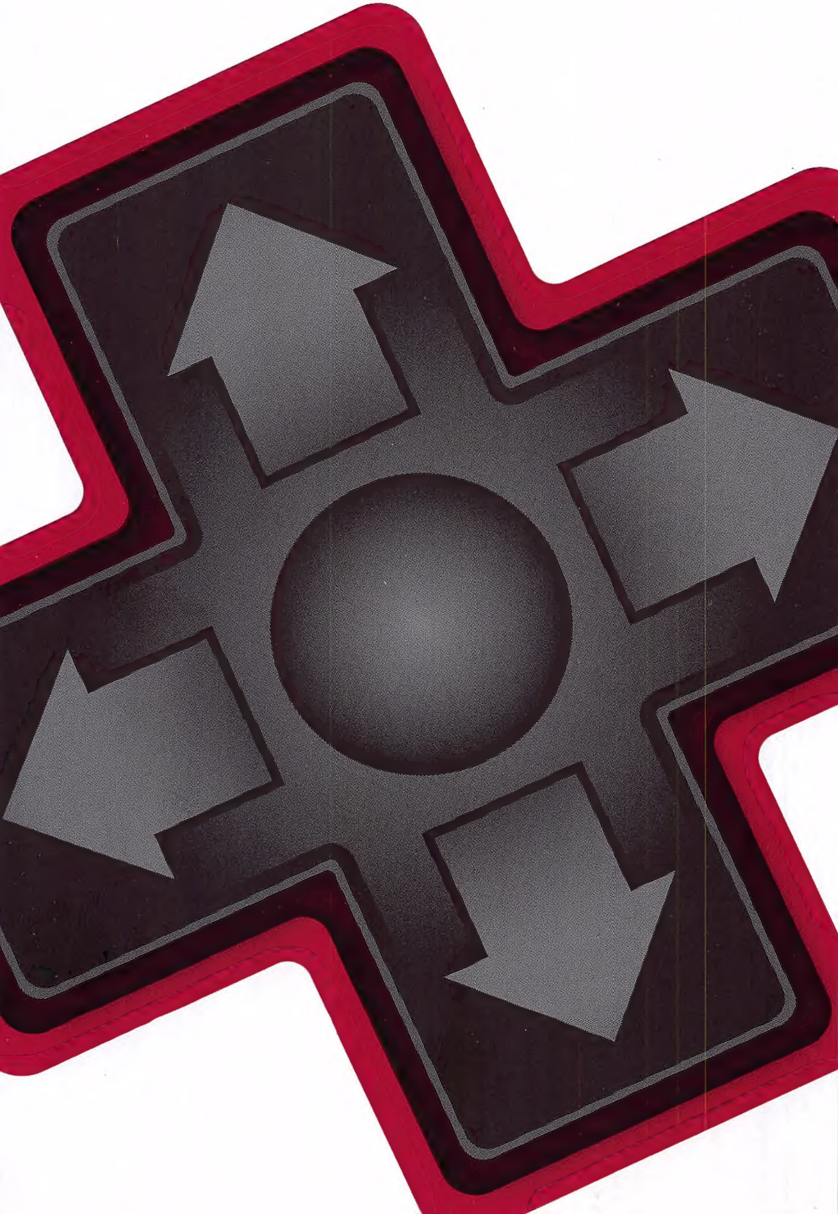
CHO-FAMICOM

箭本進一
阿部広樹
多根清史

超ファミコン

太田出版



CHO-FAMICOM

超ファミコン

箭本進一
阿部広樹
多根清史

太田出版

超ファミコン

まえがき

ゲームはいまだファミコンを超えてはいない。
ファミコンは世界でもっともたくさん売れたゲーム機だ。それは、ありふれたアナログな日常にデジタルの非日常が広く深く入り込んで、ガラリと一変させた革命ということ。ちっぽけな赤と白の箱はあまねく現実を塗り替え、この国をあっという間にピコピコ音で満たしてしまった。
狭いお茶の間も、あるときは宇宙空間に、あるときはオバケ屋敷に早変わり。カートリッジを差し替えれば、たちまち心を異次元に連れていくファミコンは「未来」だった。
そんなファミコンも今年で三〇周年。
「最近の子供はファミコンを知らない」
そう嘆かれたのも一〇年以上も前。ファミコン末期の幼稚園児もハタチを超え、ゲーム遊び盛りの一〇代はCD－ROMゲーム機よりも年下だ。時代は一周どころか二周してしまった！

いまやファミコンは未来でもある。最新ハードもファミコンも、いまどきの子供にはどちらも知らないもの。ドットと、実物と見紛うポリゴンの間に上下も新旧もない。

もちろんファミコンゲームの面白いところ、変なところを知らない人たちに伝えて、ちょっと幸せになってもらいたい想いがひとつ。過去から「未来」をお届けに上がるわけだ。そして実を言うと、我々ファミコンハンターにとってもファミコンは「未来」だ。あの頃の我々は駆け出しのゲーマーだった。それから三〇年、ファミコンに再会したらまるで違う魅力に気付いた。ずっとゲームをやり続けたからこそわかるコク深さを分かち合いたい！

本書を通じて、やればやるほど奥行きと広がりが増すファミコンの世界にひとりでも多くの人に触れていただければ、これに勝る喜びはない。

ファミコンハンター　多根清史
阿部広樹
箭本進一

まえがき 002

特別企画
究極のファミコンムービー
GAME KING
高橋名人VS毛利名人
27年目の真実

渡辺浩弐
ロングインタビュー 008

ドンキーコング 024
マリオブラザーズ 026
ファミリーベーシック 028
ロードランナー 030
ギャラクシアン 032
ゼビウス 034
アーバンチャンピオン 036
エキサイトバイク 040
バルーンファイト 042
アイスクライマー 046
イー・アル・カンフー 050
ちゃっくんぽっぷ 052
ディグダグ 056
ハイパーオリンピック 060
ドルアーガの塔 063
スーパーマリオブラザーズ 068
キン肉マン マッスルタッグマッチ 071
忍者じゃじゃ丸くん 074
いっき 076
ポートピア連続殺人事件 078
ボコスカウォーズ 082
カラテカ 085
スペランカー 088
ゼルダの伝説 090
忍者ハットリくん
忍者は修行でござるの巻 094
グラディウス 096
ドラゴンクエスト 098
スターソルジャー 102
チョップリフター 105
メトロイド 108
北斗の拳 111
高橋名人の冒険島 115
戦場の狼 118
ミシシッピー殺人事件 121
ザナック 125
ディーヴァ 129
たけしの挑戦状 134
プロ野球ファミリースタジアム 139
ディープダンジョン 魔洞戦記 142
聖飢魔II 悪魔の逆襲 144
クレイジークライマー 146

特別企画
『マイティボンジャック』
『つっぱり大相撲』を
創った男 150

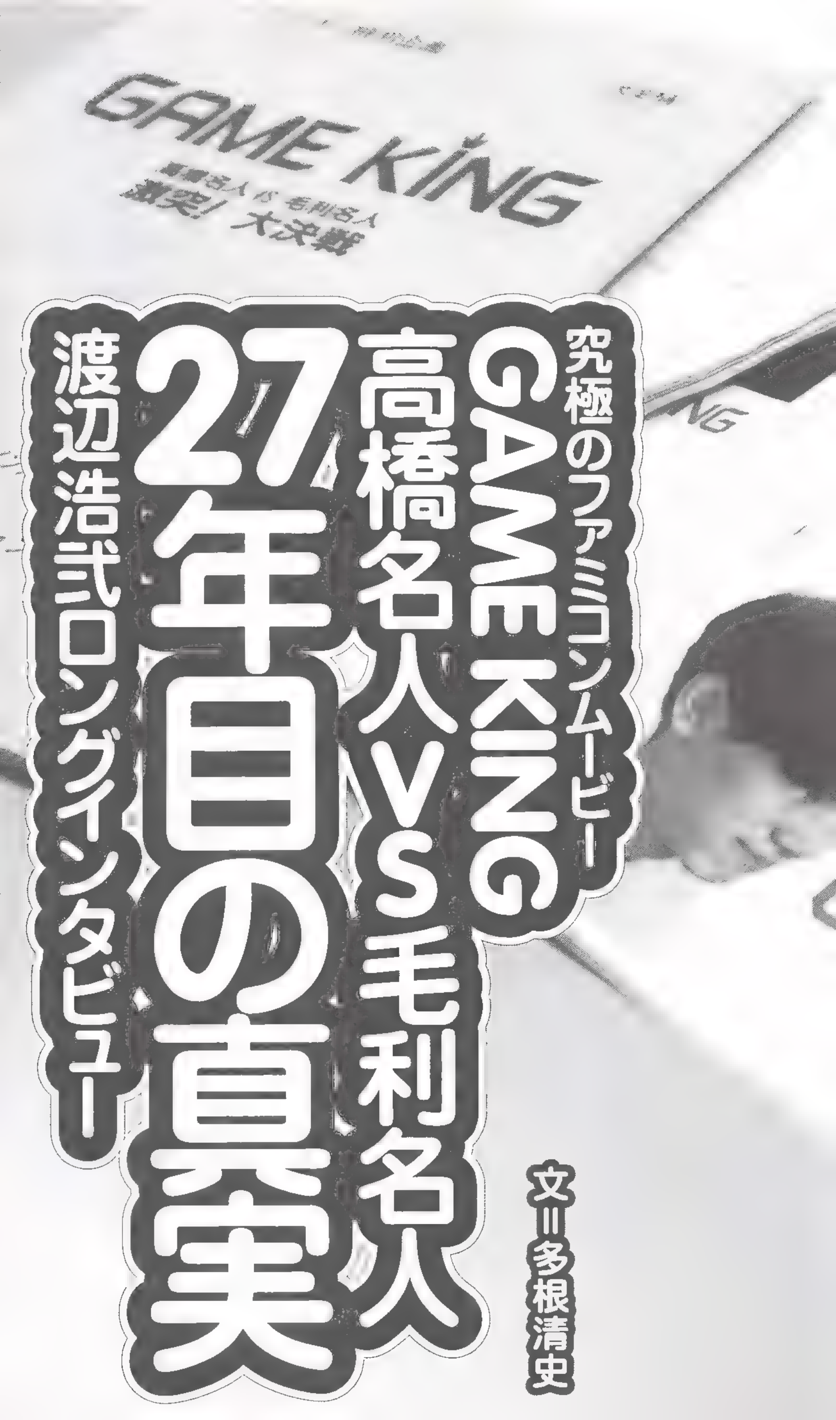
Law of the West 西部の掟 162
タッチ
ミステリー・オブ・トライアングル 166
ファンタジーゾーン 168
聖闘士星矢 黄金伝説 171
デジタルデビル物語 女神転生 174
ウルティマ 恐怖のエクソダス 176
バブルボブル 178
ロマンシア 183

SDガンダムワールド ガチャポン戦士
スクランブルウォーズ 186
ロックマン 189
目指せパチプロ パチ夫くん 192
カルノフ 194
ウィザードリィ 196
アタックアニマル学園 200
パリ・ダカール・ラリー・スペシャル 202
魂斗羅 204
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… 207
19ヌイーゼン 210
ビー・バップ・ハイスクール
高校生極楽伝説 212
キャプテン翼 214
忍者くん 阿修羅ノ章 218
ヒットラーの復活 TOP SECRET 220
レインボーアイランド 224
ファミコンウォーズ 228
桃太郎電鉄 230
プロ野球?殺人事件! 232
ゲバラ 234
マインドシーカー 237

クインティ 240
天下一武士ケルナグール 242
MOTHER 245
スプラッターハウス
わんぱくグラフィティ 248
忍者COPサイゾウ 250
もっともあぶない刑事 253
クォース 256
ファイナルファンタジーⅢ 260
忍者らホイ!
痛快うんがちょこ忍法伝!! 262
特別企画
天才クリエイター
飯野賢治、
そのファミコンの時代 264
ダークロード 272
ゴルビーのパイプライン大作戦 274
メタルマックス 276
飛龍の拳スペシャル
ファイティングウォーズ 279
すごろクエスト ダイスの戦士たち 284

おたくの星座 286
メタルスレイダーグローリー 288
ドラゴンズレア 292
バトルトード 294
ベスト競馬ダービースタリオン 296
伝染るんです
かわうそハワイへ行く 298
舛添要一の朝までファミコン 300
サマーカーニバル'92 烈火 303
ジャストブリード 308
星のカービィ 夢の泉の物語 311
ジョイメカファイト 314
マイティファイナルファイト 318
高橋名人の冒険島Ⅳ 322
特別企画
ファミコンハンター、
中野へ行く 324
第一部 中野ブロードウェイ 326
第二部 ビデオゲームバー「B'」 336
あとがき 344

INTERVIEW ULTIMATE FAMI-COM MOVIE ABOUT THE "GAME KING"



究極のファミコンムービー

GAME KING
高橋名人VS毛利名人
27年目の真実

渡辺浩弐ロングインタビュー

文＝多根清史

一九八六年の高橋名人

ここに一本のビデオがある。『GAME KING 高橋名人 VS 毛利名人　激突!大決戦（以下、GAME KING)』。一九八六年当時、ゲーム業界のトップに君臨した「ゲーム名人」の高橋名人と毛利名人が、ハドソンのシューティングゲーム『スターソルジャー』をプレイしてしのぎを削るという映画だ。オープニングでは「肉体派の高橋名人」と「テクニックの毛利名人」の対決をこれでもかと盛り上げ、続く本編がふたりによるゲーム対決となる。

ネタ扱いされやすい本作だが、八〇年代半ばに吹き荒れたファミコンブームのすさまじさを象徴する一本というのは疑いない。

高橋名人はハドソンの社員、毛利名人は同社のアルバイトにすぎず、芸能人でもないフツーの人たち。ゲームがすごく上手いというだけのふたりを、全国の子供たちは「名人」と呼び、彼らが主役を張った映画に目をキラキラ輝かせていたのだ。

しかし、この映画、懐かしのオモシロ映像と割り切るには、あまりにも異様なオーラを発しているのだ。

まず、いまでも語り草の「一六連射でスイカを割る」「人差し指でバイクを止める」や「風の吹くビルの屋上でトランプタワーを作って精神統一」といったムチャな特訓シーンと、ふたりが対決する本編の張り詰めた空気とのギャップが激しすぎる。

この映画の公開直前となる六月一三日に『スターソルジャー』がハドソンから発売されていることからもわかるように、これは新作ゲームのプロモーションを目的とした企画のはずだ。しかし、高橋名人はザコの編隊を画面に出すだけ出してから倒し、毛利名人は速攻倒して早回し（次の編隊が出て点が稼ぎやすい）するスタイルの違いはあるものの、

究極のファミコンムービー

GAME KING 高橋名人VS毛利名人 激突!大決戦

カリスマ的人気を誇っていた高橋名人と毛利名人のゲーム対決を描いた本作は、日本中がファミコンブームに沸いた1986年の夏休みに全国公開。
同時上映はアニメ「RUNNING BOY スターソルジャーの秘密」。
ファミコン20周年を記念して2003年に発売されたDVD「ファミコンのビデオ」の中に本作は収録されているが現在は入手困難。単独でのリリースが待たれる。

1986年6月8日、
決戦の舞台は青山·こどもの城。

落ち着いた表情の
高橋名人。

ハイテンションの
毛利名人。

両名人の対決は全5戦で行われた。

第5戦目、敗戦した瞬間の高橋名人。
困惑気味の表情。

対戦では毛利名人、
スコアでは高橋名人という灰色決着。

監督:神澤信一
製作:[illegible]一朗
出演:高橋利幸、毛利公信、志賀正[illegible]
配給:東宝
公開:1986年7月20日

黙々と隠しボーナスを出しては確実に取っていく様は、どちらも体操競技で加点を積み上げていくようなストイックさ。
　さらには、どう見ても自機が敵や弾に激突してミスっている箇所があるのにもかかわらず、止まることなく勝負は続く。肝心の勝敗も「五番勝負」では三勝を収めた毛利名人が勝利、しかし「総合得点」では高橋名人が勝利してドローという灰色決着――。
　一九八六年六月八日、青山・こどもの城。子供たちを集めて行われた公開収録の会場では、一体何が起きていたのか？
　その答えを問うのにもっともふさわしい人物は、本作に企画段階から関わった仕掛け人――ゲーム映像・ソフト制作会社GTV代表にして『一九九九年のゲームキッズ』や『アンドロメディア』の小説でも知られる作家、渡辺浩弐氏を置いてほかにない。
「当時のすべてを聞けないか？」と渡辺氏にお電話したところ、その場で立ちどころにオッケー。ご快諾に感謝しつつ「一九八六年の高橋名人」を洗いざらい語ってもらうロングインタビューが実現した！

何をやるのかわからない文化祭の前日

✸――（渡辺氏が机の上に置いた『GAME KING』の台本を前にして）おお！　これはすごい！　これは映画として編集される以前のイベント収録の台本ですね。

渡辺　そうです。僕も記憶を失ってたんですけど、現場には可愛かずみさんとか、坂上忍さんとかがゲストがいらしていて、司会は『おはスタ』の志賀（正浩）ちゃんだったんですよね。

✸――（台本を読んで）うわ！　インタビューゲストに具志堅用高さんもいらしてたんですね！

渡辺　構成的にはバラエティ色をつけて作るつもりだったんですけど、ふたりの対戦が熱くなったので、

ゲーム画面を残して他は全カット。ホントは対戦の前後に、おふたりのやりとりとかもあったんです。

✸——時系列を追ってお聞きすると、そもそも渡辺さんは『GAME KING』にどういう経緯で関わられたんでしょうか？

渡辺　当時、僕自身はゲーム側の人間ではなく、東宝に出入りをしてオリジナルビデオの企画をメインでやっていたんですけど、その中で「ゲームの攻略ビデオはアリなんじゃないか？」ということを提案したんですね。ちょうどハウツービデオが出始めの頃で、料理やスポーツのオリジナルビデオが発売されていて。ゲームというのは動画だし、当時はなかなかテレビでは扱えない事情もあったので、攻略ビデオは行けるんじゃないかなと思って。そのネタを探しているとき、たまたま高橋名人の記事を見つけて、飛び込みでハドソンさんに行ったんです。

当時はファミコンが立ち上がったばかりのムチャクチャ面白い時期で、ガンガン作ってはガンガン売れて、ゲームが新しいメディアだっていう興奮があったんですね。ハドソンさんは大里幸夫さん（『GAME KING』の企画。後に『天外魔境』をプロデュース、現在はセガサミーホールディングスに所属）を代理店から引き抜いてたんですけど、僕らもその方のチームに加わることになって、攻略ビデオも発売できたんですよ。そのときに「高橋名人と毛利名人の対決構造を作って、最終的には映画にしたらいいんじゃないか？」っていう話が盛り上がったんですね。僕もチームの末席に加えていただいて、ゲラゲラ笑いながらアイディアを出しましたよ。高橋名人の指に数億円の保険をかけよう、とか（笑）。

✸——保険をかけたからＶＩＰ感が増しますね（笑）。

渡辺　そのとき面白いなって思ったのが「ゲームの名人」という存在ですよね。ファミコンが上手い人

を「名人」って呼んだり、ゲームで対決するのはネタだと思ってたんですけど、ハドソンの人たちは本気だというのがわかってきて。実際、毛利名人に会ってみるとガチにピュアで「こういう映画で対決をやろうと思っています。一緒に盛り上げて行きましょう」という話をしたら「お断りします！」って。「なんでですか？」って訊くと「僕がこんな下らないことに時間を費やしてる間にも、第二、第三の毛利名人を目指してがんばってる人たちが一杯いるんです！」って。「僕はゲームの練習をしなきゃいけないから帰ります！」とか言って帰っちゃったんですよ。そのとき「子供の遊びや玩具から大変な現象が起こり始めている」と気付きましたね。リアルとバーチャルの境界というか、冗談と本気の壁が崩れるのが見えてきたんです。

✳――当時は、まだファミコン専門誌ができるかできないかの頃ですよね。

渡辺　唯一あった『ファミマガ（ファミリーコンピュータMagazine）』が毎号一〇〇万部売れて、『スーパーマリオ』の攻略本がその年のベストセラーの第一位になっちゃって「どういうことだ？」って言われてましたよね。大人が理解できていない時期。その中で大里さんや高橋名人みたいな人が出て来て、ゲーム会社の中もワケわからないことになっている。本気の人もいれば首ひねってる人もいて、徹夜続きで延々プログラムを打ち込んでる人もいる。「何をやるのかわからない文化祭の前日」みたいな感じで、すごく面白かったですよ。それで出すソフトが全部一〇〇万本行っちゃうんですから。もう現金がざっくざく入って来る。

だから、あの頃のことを出版物の形で記録しておくのは、すごく意義があると思います。たぶん、あんな状況は世界のどこにもなかったはずですからね。

高橋名人VS毛利名人はガチ対決！夜中に無敵ROMに差し替え

――現実と幻想の境目があいまいな面白さですよね。

渡辺　「冗談なのか本気なのか」ということで、非常にプロレス的ですよね。高橋名人と毛利名人の対決が行われたのが一九八六年の六月八日なんですけど、その直前の四月二九日に、前田日明VSアンドレ・ザ・ジャイアントのセメントマッチがあったんです。

――前田がシュートを仕掛けてきたアンドレの足を本気で折りにいった試合ですよね。

渡辺　その後、六月二二日に「マラドーナの神の手ゴール」事件（マラドーナの手がボールに触れていたにもかかわらず審判がゴールを認めた事件）があったんですけど、この三つは僕の中で繋がっているんですよ。結果的にはセメントマッチになっちゃったんです、高橋名人と毛利名人の対決は。やっぱり毛利名人のピュアさというか、空気の読まなさですよね。対決の企画が決まったとき、毛利名人が「やるからには負けませんからね！」みたいなことを本気で言ってて、高橋名人はすごく悩んでいたんです。それは「勝つ試合」と「魅せる試合」は違うんだっていうことなんですね。当時それをわかっていたのはスゴいことですよ。

プロレスもガチにやったら、三秒くらいで試合が終わっちゃってエンターテインメントにならない。それと同じで、たとえばシューティングゲームだったら画面上に敵が出て来た瞬間に全部消しちゃったほうが次の敵が出やすくて、点数をアップできる。でも、それだと画面に何もない状態が続いて「このゲームつまんない」って見えるじゃないですか。敵が画面上に一杯出てから、そこをくぐり抜けて撃つ。

そうしてムダを作りながらも魅せるプレイをやったのが、高橋名人だったんですよ。

＊――ゲームの魅力を十分引き出すことが名人の仕事ですもんね。

渡辺　毛利名人には「勝敗よりもゲームの面白さを伝えることのほうが大事だから」って話をしたんですけど「勝負である以上、僕は負けませんからね！」って言うんですよ、あの甲高い声で（笑）。僕は結構シリアスになって、高橋名人に「どうしようか？」って話をしたら、笑顔で「僕は毛利名人の素晴らしさと、ゲームのいいところを魅せながら勝ちますよ」って言われて。

＊――おお！　高橋名人、カッコイイ！

渡辺　つまりはアントニオ猪木ですよね。風車の理論。相手の力を引き出して見せ場を作りながら、ちゃんと勝負として成立させる。それを当時から言ってたわけですよね。そのときに僕が心配したのが、魅せるプレイをしながら得点を欲張ると往々にして起こる一撃死なんです。

＊――敵を一杯出して、ギリギリまで引きつけるわけですからね。

渡辺　ボーナスを取り損なうのはあってもいいけど、この『スターソルジャー』は死んじゃったらドッチラケなんですよ。その瞬間に、ほぼ終わりになっちゃう。だから、名人が死ぬわけにはいかない。最悪の事態は点の取り損ないではなくて、一方はゲームオーバーで一方が進んでいるってことなんですよ。公開収録でそういうことになったら大変な事故だし、何より高橋名人ブランドも地に堕ちちゃう。それでも高橋名人は「そのリスクを負う」と言い放ったんですね。だから、僕が密かに無敵ROM（敵の弾に当たっても死なない特殊なカートリッジ）に差し替えたんですよ。

＊――無敵ROMへの差し替えは、名人やスタッフ

には秘密だったんですか？

渡辺　そうです。これは対決から一五年、二〇〇一年まで高橋名人にも内緒にしていました。殺人の時効が一五年（当時）だから、それくらいの重荷だと思っていて。具体的には僕が夜中に会場に行って、ゲームソフトをすり替えたんです。会場で見ていると、時々当たってましたから「あー良かった」「無敵ROMにしてなかったら、えらいことになってたな」って。もしも差し替えがバレて、僕がみんなに非難されても、それを自分ひとりで受け止めればイベントとふたりの戦いは成立すると思ってやったんです。

✸――会場にいた子供たちは気付かなかったんですか？

渡辺　子供たちは当たっているのを見ても気にしないんです。「高橋名人の自機が、弾を食らったくらいで死ぬわけがない」って（笑）。それは当時、彼が神の域に達していたからですよ。さっき言った「マラドーナの神の手ゴール」も、みんな怒らなかったじゃないですか？　「マラドーナだから、あれは手に見えても足なんだよ」みたいな。そういう本気と嘘、真実と虚構の境界にあって、みんなが認めちゃう状況がゲーム業界もにあったんですね。

まさかの三連敗と深夜の延長戦

✸――オープニングの特訓シーンも、おふたりのキャラが上手く出てますよね。高橋名人は道路工事やスイカ割りをしていて、肉体派でありサービス精神満点という。

渡辺　魅せるプレイの延長ですね。実は勝負の直前まで撮影は続いて、映画に出ている以外でも全裸になって走らせたりとか。

✸――真剣勝負の前に、なんということを（笑）。

渡辺　いろんなことやってたんですよ。それでくた

くたになって、疲労の中で本番を迎えた高橋名人と、何もしてない毛利名人。せいぜいホテルのプールサイドでトランプを重ねるくらいの撮影を一〜二日で終えて、あとはずーっと『スターソルジャー』をやり続けていた人が戦ったんです。そこで毛利名人がまったく空気を読まず、最初に三回やって三回とも勝っちゃったんですよ。

✸――ガチで勝っちゃったんですか！

渡辺　あり得ないですよね。普通は一回やって勝って、二回目は相手に華を持たせるとか、あるいは二勝して勝負が決まったら、三回目は高橋名人に譲るじゃないですか？　三回とも勝って「俺は完璧だ！」とか言うわけですよ。そうしたら会場はシーンとしちゃって、僕らも蒼白になって。やっぱり責任問題が発生しますよね。その瞬間、会場の丸いステージにハドソンの工藤社長が飛び出してきて「この試合ナシ！」って。

✸――まさかの社長ストップ！（笑）

渡辺　それが前田VSアンドレのとき、猪木がリングに上がって「この試合ナシナシ！」ってやったのとソックリだったんですよ（笑）。

✸――そこまで再現されてたんですね（笑）。

渡辺　社長はかなり真剣に「高橋名人は負けちゃいけない」と。負けた瞬間、名人ブランドが消えちゃうと思っていたんですね。でも僕は、高橋名人を負けさせるっていうシナリオも用意していたんですよ。「高橋名人は最強だけど、あえて負けさせることで人気が出る」という話もしてたんですけど、ハドソンの上層部には伝わらなくて。勝ったり負けたりして面白くなる、プロレス的な文脈がどうしても理解されなかった。それで三試合が終わった後に「高橋名人が勝つシーンを撮りたいんですけど」って毛利名人に頼んでも「いや、僕は負けません！」って。

✸――頑なに空気を読まないんですね（笑）。

渡辺　面白いのは、その後、高橋名人が「じゃあ勝ちますよ」って言って簡単に勝っちゃったんですよね。たぶん面的には高橋名人は満足できないんだけど、勝とうと思ったら勝てることが証明されて。ホント高橋名人は、海のように大きな男なんですよ。素晴らしい人格者で。

✷――魅せるプロレスもできるし、ガチにやったら叩きのめせるという。

渡辺　その後、前田日明がプロレスを格闘技寄りにしたり、サッカーもワールドカップというお祭りからガチになって行きましたよね。大相撲も、ちょっとゆるかった昔は面白かったじゃないですか？　そういう空気が変わっていった境目でもあったのかなと思いますね。

✷――話は戻りますけど、当日はふたりの勝負のために子供たちを会場に集めていますよね。子供たちの前で真剣勝負はやりにくいですし、そもそも事前に結果がわかってないとイベント進行にも支障が出ると思うんですけど、そこは勝負よりもファンサービスというところから始まったんですか？

渡辺　そこに関しては、みんなの意思が統一されてなかったんです。映画会社とか代理店、あと『コロコロコミック』とかは真剣勝負じゃなくてエンターテインメントだと思ってたんでしょう。それこそアイドルも呼びますよ、お笑い芸人も呼びますよ、その中で名人対決をお手合わせ的にやって盛り上げましょうっていう。そういった思惑の中で、命懸けの勝負をやることになってしまった。だから「猪木VSアリ戦」ですよね。

✷――一九七六年に行われたアントニオ猪木とモハメド・アリの異種格闘戦ですね。

渡辺　たぶんアリも日本に来るまでは、ちょこっとエキシビジョンマッチをやって何百万ドルもらえるんだったらと思ってたはずですよね。それで来日し

てみたら猪木サイドが本気で、おいおいって感じになった。そこで大量のルールを突きつけて、猪木がそれを受けて立ったことで「世紀の凡戦」と言われるおかしな試合になった。高橋名人と毛利名人の勝負も、これに近い。

✹――ちょっと事実関係を整理したいんですけど、先ほど「毛利名人が三連勝」「二勝して勝負が決まったら普通三戦目は譲る」という話をされてましたけど、そもそも映画の対決は五番勝負ですよね。しかも「総合得点も比べる」という形で勝ち負けの基準が二本立てになってますけど。

渡辺　それも苦肉の策で（笑）。もともと三本勝負だったんですよ。イベントの台本も、そうなってました。それで「一試合目どうなるでしょう？　三本勝負です！」って始まって、一試合目が毛利名人の勝ちで終わるじゃないですか。二試合目で「もし毛利名人が勝ったら、これで決まりです！」って言ったら、二試合目も勝っちゃうから。

✹――生放送なら放送事故ですね（笑）。

渡辺　「これを勝っちゃうと大変なことになります！」って言ったんだけど、毛利名人が勝っちゃって。そこは司会の志賀ちゃんがごまかしながらやってたんですけど、全三戦が高橋名人のストレート負けに終わったわけじゃないですか。みんな真っ青になってるわけですよ。お客さんもシーンってしてる中で「試合はまだまだ続きますが、一旦みなさんには引き上げていただいて続きは我々だけでやります」って子供たちは帰されたんです。ポカーンとして「全部で何戦なんだろう？」とか言いながら（笑）。

✹――初めに聞いてた話と違うと（笑）。

渡辺　その後、高橋名人が勝った試合は誰もいないところで深夜まで撮って。それを後から編集して、公開された映画の形にしたんです。

✹――ふたりの勝負を最後まで見届けた観客はいな

かったわけですね。

渡辺　ライターのジャンクハンター吉田さんも会場にいたらしいんですけど、彼らも何なんだろうって思いながら帰ったたって言いますよね。彼は学校でイジメられたそうですよ（笑）。

＊――「高橋名人が負けるわけない！」って？（笑）

渡辺　翌日みんなに「どうだったの？」って訊かれて「高橋名人が三連敗しちゃったんだよ」って言うじゃないですか。それで「嘘つき！」って言われて。「じゃあ、映画館行って来いよ！」ってことで映画を観たら全然違う話になってるから、みんなにイビられたって（笑）。

＊――ホントのことを言ってるのに。

渡辺　本当に可哀想で申し訳ないことをしたなって。

高橋名人は現代の聖人だ！

＊――そもそも三連敗の一因は、高橋名人がクタクタになった特訓シーンですよね。高橋名人が肉体派で毛利名人が頭脳派というキャラ作りは、映画『ロッキー4』が元ネタなんですか？

渡辺　そうです。ライバルのドラゴを毛利名人に、ロッキーを高橋名人にする構図を作ったら、それを『コロコロコミック』がどんどん盛り上げて。「テクニックの毛利」「パワーの高橋」って、ファミコンなんだからテクニックが勝つに決まってるじゃないですか。パワーはいらない（笑）。

＊――おかげで高橋名人は大変なことをさせられてましたよね。工事現場で働いたり。

渡辺　彼はガチで全部やってますからね。岩を登って手が血まみれになったり。

＊――先ほどカットされた全裸シーンの話が出ましたけど、どういうシチュエーションなんですか？

渡辺　『高橋名人物語』の中で、裸で「サッポロ採り」（ウンコを投げてセミを採る技）をしていた

じゃないですか？　あんな野生児的な感じの絵を撮ろうと思ったんですけど、映っちゃいけないものばっかりポロポロ映っちゃったんで全部カットしたんです。わざわざ温泉に行ったんですけどね。だから、それこそスタローンみたいに訓練しながら強くなっていく高橋名人を閣下このみちゃんが応援しに来る、みたいな筋書きを考えてたんですよ。

✷――もうひとつ、特訓シーンで語り草の「一六連射でスイカを割る」というのは誰が言い出したんですか？

渡辺　あれは僕のアイディアなんですよ。僕は結構ふざけてやっていて、たぶん観ている人もわかってるはずなのに、高橋名人はみんなが信じてると思い込んでいて。「いまだから言うけど、本当は空気入れで割ってるんだよ」っておっしゃるんですけど「みんな、わかってるよ！」って。だから高橋名人は、いまだに真剣なんですね。

✷――毛利名人もピュアでしたけど、高橋名人も高橋名人なりにピュアだったんですね。

渡辺　高橋名人はピュアでありながら「猪木」だとも思うんですよ。ゲームは魅せるものだ、エンターテインメントだってこともわかっていて。

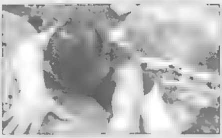
✷――高橋名人ってゲームの上手さ以上に、自分がスターであることを背負ってましたよね。「ファミコンのコントローラにバネを仕込んで警察に逮捕」っていう都市伝説もありましたけど、それも高橋名人はズルをしないっていう信頼の裏返しですし。

渡辺　だから現代の聖人ですよ。高橋名人は本気で高橋名人をやっていて、それがある角度からはスターに見えるし、ある方向からは滑稽に見える。それが晩年のマイケル・ジャクソンに似てると思うんですよね。マイケルもすごくピュアな人で、ピュアなあまりに滑稽としか見えなくなってくる。みんなに笑いものにされながら死んじゃう、みたいな危険

伝説の特訓ダイジェスト

パワーの高橋名人 VS テクニックの毛利名人

高橋名人



ロッククライミング

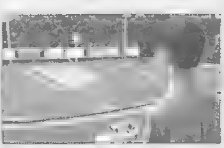
工事現場で働く

16連射でスイカ割り

人差し指でバイクを止める

座禅で修業

ジムでトレーニング



ラジコン

毛利名人

豆を箸でつまむ

ピアノを演奏する

トランプタワーで精神統一

性を高橋名人からも感じますね。あまりにもピュアでストレートだから、それが本当の姿だとみんなが気付けないんですよ。それは神様が我ら人類に与えたもうた存在なんですよ。マイケル・ジャクソンが死んだとき、彼を笑いものにしたことをみんな後悔したじゃないですか。いまからでも高橋名人は、みんなでリスペクトしていくべきだと思いますね。

　若い人にとっては「ゲームで名人⁉」みたいな、「こんなオッサンいたのか」って笑っちゃうかもしれないですけど、ちゃんと高橋名人の話を聞いて、過去にやってきたことを知ると、だんだん胸に熱いものがこみ上げてくるはずですよ。「ゲームは一日一時間」以外にも良いことを一杯言ってるし、最後まで情熱を持ってゲームをやり続けるのは素晴らしいことだと思わせてくれる。「ゲームなんてしょせん遊びなんだ」っていう風潮に一切染まらずに三〇年間来た人ですからね。

✹──「いまでも一六連射できますか？」って聞いたら「一三連射ぐらいですよ」ってちゃんと答えてくれたり（笑）。

渡辺　そこもガチで答えるんですよね（笑）。「まだ余裕で行けますよ！」とか適当に言っちゃうじゃないですか、普通は。

✹──エンターテイナーであると同時に、真摯なアスリートでもありますよね。

渡辺　だからマイケル・ジャクソンよりも、ジャイアント馬場になってほしいんですよ。強い／強くないとは関係なく、生涯現役プロレスラーとして悠々自適の位置付けにあってほしい。

　だから高橋名人は三連敗したほうが良いと思ったんですよ。当時のやり方を続けていくと高橋名人はゲームが下手になったら消えちゃうけど、負けることでゲームをやらなくてもいい、そこに存在しているだけでスゴい存在になれますよって。ジャイアン

ト馬場みたいに足上げるだけで相手がぶつかってきてくれるようなカリスマになるからって。

✺――確かに、あのとき高橋名人が負けてたほうが、高橋名人の物語は長続きしたかもしれないですね。

渡辺　そこにいるだけでミスター・ゲーム、ミスター・ファミコンになってたんですよ。それは、いまでも悔やまれることなんですけどね。

すべては高橋名人の肩の上に

✺――渡辺さんは現在GTVでゲーム映像を作られたり、『大竹まことのただいま！PCランド』にも出演されましたけど、その原点が『GAME KING』なんですね。

渡辺　そうですね。ゲームを映像で紹介するだけじゃなく、自分でゲームを作ったり、ゲーム的な感覚を文章にしていくという、その後に続くゲーム関係のすべてがここから始まっていますね。

✺――高橋名人という存在が、渡辺さんがゲームの道を歩み出すきっかけになったんですね。

渡辺　まさにそうです。収録でも、高橋名人が「こう見せたらいいんじゃないか」みたいなアイディアを出してくれたり。その後、ハドソンさんと一緒にゲームのテレビ番組を作ったときも、高橋名人が現場にいて、一緒にいろいろやっていただいて。

あと「裏技」って言葉も高橋名人が考えたんですよね。バグを「裏技」として認識することも含めてゲームを楽しもう、みたいな。だからゲームの評論家としても先駆けだと思いますよ。彼自身は文筆業をやってないんですけど、僕ら物書きにとっても先輩なんですよね。

✺――この本を作ってる僕たちも含めて、ゲーム文化は高橋名人という巨人の肩の上に乗ってるんですね。本日は貴重なお話を、ありがとうございました！

（T）

ドンキーコング

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
83.7.15
定価
3,800円

一九八一年にアーケードで発表、翌年にはゲーム&ウオッチ版、さらに一九八三年七月一五日、記念すべきファミコンのローンチタイトルとして発売された任天堂の代表的名作。プレイヤーは本作がデビュー(1)となるマリオを操作、ドンキーコングが転がす樽をジャンプで飛び越しながら恋人のレディを助け出せ。任天堂、ファミコン、マリオ、そして世界の宮本茂の初期衝動がここに!

任天堂のメジャーデビュー作

超ベテラン・マリオのデビュー作であり、宮本茂氏の駆け出し時代の作品でもある『ドンキーコング』。任天堂にとっての重みは、**ファミコンと同時発売のソフト第一号**に選ばれたことでも明らか。

しかも大ヒットしたゲーム&ウォッチ版は上下に二画面のある「マルチスクリーン」という、DSや3DSのご先祖さま。いわゆる「**十字キー**」**を初めて採用した例**でもあり、"マヌケなゴリラ"と任天堂は深い縁があります。

操作は四方向レバーで移動して、ボタンでジャンプ。それまで平面的な迷路での追いかけっこが主流だった中で、「**高い**」「**低い**」**という概念があり、障害物を「飛び越せる」のはとても新鮮でした。**ハンマーを取ると敵に逆襲できるのは、『スーパーマリオブラザーズ』のキノコによるパワーアップの原点ですね。

最初に作られたオリジナルのアーケード版は、全四ステージを繰り返すループ方式。コングがマリオの恋人レディをさらい、建築中のビルを二五メートル↓五〇メートル↓七五メートル↓一〇〇メートルと高い階層へと登っていくのを追いかける格好です。一面ごとにステージ内容が異なるのは、**任天堂の社内でアイディアを広く募集したたまもの。**

まるで別のゲームのような四つの面を「ジャンプ」を軸にひとつのゲームにまとめた若き日の宮本茂、初期の作品か

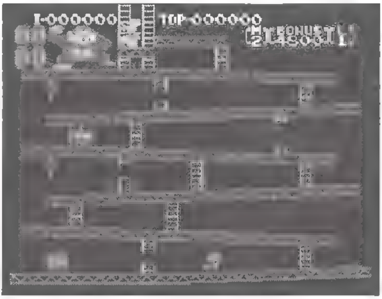
ら恐るべし。マリオがコングの妨害を乗り越えてレディとの再会——という流れは、アクションとストーリー性との出会い。**レディがピーチ姫じゃないところも、マリオに大人の深みを感じさせます。**

「なかったこと」になってた五〇メートル面

あの『ドンキーコング』が家で遊べるファミコン版の感動！　でも、コングが鉄骨を踏み鳴らし、ギーギーギーと吠えるオープニングが削られてました……。

最初のステージはジグザグに倒れた鉄骨を走り、最上階に囚われているレディの元へ駆け上ります。コングが転がす樽をジャンプして飛び越え、ハシゴを登って上の段に行くのはオリジナルと同じですが……あれっ？　アーケード版だと樽の動きが不規則だったのに、「道なりに転がる」か「同じハシゴを通るルートで落ちる」かの二パターンしかない？

空中に組まれた足場とエレベーターを渡り歩いて上から降ってくるジャッキを避けるステージ2。最終面のステージ3ではうろつく炎から逃げながら、鉄骨を留めているビスをすべて抜いてコングを下に落とします。コングの頭上にいたレディがなんで無傷で助かるのか原理がわかりませんが、**ふたりが出してるハートマークに野暮は言いっこなしです。**



マリオの戦い、ここに始まる！ 転がるタルを飛び越え鉄骨を渡り歩く「ジャンプ」の芽生えも本作からで、任天堂ゲームの原点でもある。

意地悪な妨害や複雑なパターンがなくなってはいますが、だいたい原作通り。いや、ステージ2に当たる五〇メートル面がナシに！　ベルトコンベアーの再現が難しかったのか、ROMの容量が足りなかったんでしょうか。

後にWiiのバーチャルコンソールで配信された『ドンキーコング』は、やはりファミコン版ということで五〇メートル面はナシ。やっと3DS向けに五〇メートルアリ版が配信を……**ダウンロードするの忘れてたーッ！**（↑期間限定）とアタマを抱える筆者でした。（**T**）

マリオブラザーズ

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
83.9.9
定価
4,500円

一九八三年にゲームセンター向けに発売され、二ケ月後にファミコン向けの移植がリリースされたアクションゲーム。配管工のマリオとルイージ兄弟が下水道に巣食うカメやカニ、ハエなどを退治する。敵は下から突き上げて（ないしPOWブロックにより）気絶させ、直に触れて蹴り落とすことで倒せる。ルイージのデビュー作であり「協力するか、裏切るか」のキャッチ通り兄と協力も潰し合いもできる。

スーパーマリオの偉大なるお兄さん

『ドンキーコング』に続くマリオ主演の第二作であり、名前が冠された初めての一本。弟のルイージもデビューした本作ですが、何よりも**ファミコンが本当の意味で「家族（ファミリー）のコンピュータ」になった**記念すべきソフトでしょう。

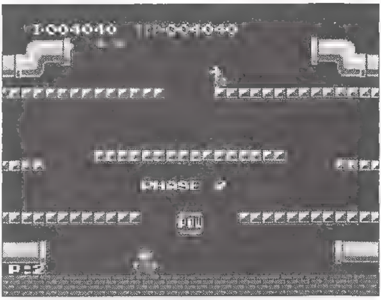
ここはどことも知れない地下の奥深く、土管からぞろぞろ出てくるカメやカニをやっつけに来た配管工（前作は大工でしたが）のマリオ兄弟。床の下から突き上げて敵を転ばせ、蹴飛ばすことで一丁上がり。敵を全滅させれば一面クリアの、固定画面型アクションゲームです。

下水道の床は濡れてるらしく、つるつると滑る慣性の働く中でマリオとルイージは敵を追いつ追われつ右に行ったり左に走ったり。**『スーパーマリオブラザーズ』に慣れた人がやりがちなのが、上から踏んづけてのミス**。元気な敵に直接さわるとやられるため、あくまで攻撃は床をはさんで突き上げないといけません。

画面の左端と右端は繋がっていて、敵は土管と土管の間をワープできる舞台は、少し前のヒット作『パックマン』を彷彿。逆襲のパワーエサに当たる仕掛けとして「POW」ブロックがありますが、これは突き上げると敵が引っくり返るだけで、**蹴飛ばしてトドメを刺さなきゃいけないっていう**捻りが入ってます。

前作と合わせて、後の『スーパーマリ

オ』を構成してる要素はほぼ出揃ってます。「突き上げ→蹴飛ばす」二ステップの攻撃は「ノコノコを踏みつけ→蹴飛ばし」へ、「ジャンプして床へのパンチ」は「ブロックを叩くこと」へ。シェルクリーパー（カメ）やコインなどのキャラも引き継がれ、敵だったファイアボールもマリオの武器に。すぐには止まれない慣性もすでに本作からあり、『ドンキーコング』の上下の広がりある空間を動くアスレチック性に加えて、画面がスクロールすればキノコ王国のできあがり。



配管工のマリオ&ルイージ兄弟が、
下水管に住み着いたカメやハエを退治。
兄弟仲良く潰し合えるのは家庭用ならではの楽しさ!

ファミコンが「家庭」を意識した芽生え

本作ならではの楽しさ、**それが二人同時プレイ**。直前の『麻雀』は常にCPUが相手でしたし、対人対戦ができる『ベースボール』も約三ヶ月後ですから、まぎれもなくファミコン初のこと。

しかし、「対戦」じゃない点がミソ。アーケード版のインストカードにも「協力するか、それとも裏切るか」と書かれていたのがなんとも意味深です。１Ｐのマリオも２Ｐのルイージも、直接に相手を殺す武器や手段は特にありません。

それでも「裏切る」ことは可能。ルイージの下でジャンプを繰り返して敵まで運んだり、転んだカメをＰＯＷで起こしてルイージに当てたり、敵が怒りで速くなったときに最上段からルイージを突き上げて降ろさなかったり。カメやカニはルイージ必殺の罠にすぎず、「LUIGI GAME OVER」と白黒もつきます。

アーケード版とほぼ同時発売、削られた要素はほとんどなし（ＯＰぐらい）というあたり、任天堂の本気のほどが見て取れます。そんな本作は、何百人マリオ兄弟が死んでも一〇〇円玉が減らないファミコン版でこそ本当の魅力が引き出せる、**いつでも対戦相手がいる「家庭」への意識の芽生え**がうかがえる一作なのです。（Ｔ）

ファミリーベーシック

ジャンル
周辺機器
メーカー
任天堂
発売日
84.6.21
定価
14,800円

八〇年代の小中学生がホームコンピュータをねだる際カーチャン説得のために使った天下の宝刀『プログラミングの勉強をするから買って！』がファミコンにも登場。後に『ファミリーベーシックV3』を買ってしまい引き返せなくなった子供たちも多数。最初は言い訳として買ったものの、その中から日本を支えるソフトウェアエンジニアの最初のコンピュータとして、日本の産業を大いに支えた原動力にもなっている。

カーチャン説得の必須アイテム見参

八〇年代前半といえば、日本は空前のバブル景気に王手をかけた時代！

そんな当時の金満家庭の小・中・高校生の間では、低価格帯のホームコンピュータを買ってもらうのが大流行！

当時はまだ大人よりも子供のほうが、パソコンを知ってる人間が多いという時代。特に世のカーチャンはコンピュータに興味がなかったけど、ファミコンとファミリーベーシックと記憶媒体としてのカセットテープレコーダーで、なんだか偉いお勉強をしようとしてる息子の説得に折れていきました。

しかし中には、ファミコン本体とファミリーベーシックのセットで限りなく三万円という時点で**普通にMSXが買える**という矛盾に気付く賢いトーチャンもいたものです。

ここでMSXをプレゼントされてしまい別のルートに進んだ連中はさておき、まんまとファミコンを買ってもらった連中は大歓喜！

ヒャッハー！　これでファミコンのゲームができるぜー！　もちろん余ったファミリーベーシックは**なんか別のゲームと交換だー！**

そういう経緯で、パソコンもファミコンも持ってるという人類の支配階級がまんまとジャレコのゲームと交換して入手した新品のファミリーベーシック。

ファミリーベーシックには、プログラミング言語のBASICとメモリが搭載されたカセットと、なかなかキータッチがいい感じのキーボードが入っていました。ちょっとはプログラムにも興味があった連中はさっそくファミコン用ゲームの開発を開始！ なーに『ファミリーベーシック』に内蔵されるGAME-BASICは基本ハドソン製だから、同じくハドソンが開発した**シャープ製パソコン用のHu-BASICと同じようなもんのはず**です。

やったぜマリオが動いた！

当時、所有していたNECのパソコン・通称パピコンことPC-6001用のゲームと、毎号付属の別冊ゲーム誌『スーパソフトマガジン』のために定期購読していたベーマガこと『マイコンBASICマガジン』のファミリーベーシックのページを改めて熟読。

文法系統の若干の違いから、自作ゲームは割とショボいのは否めません。

代わりに簡単にマリオやカメを動かせるファミコンのスプライト機能に感動。

ファミリーベーシックの画面。
いまの日本を支えるプログラマーには、
ファミリーベーシックこそ心のふるさとな面々も多い。

ただ、最初は何を書いてるのかなんとなくわかった掲載プログラムリストが、記述省略と**ただのニケタの暗号の羅列に見えるマシン語**の使用でどんどん最適化されていき、最後のほうには「なんだかわからんが入力してみて、動いたら感動する」ものになって、なかなかついていくのが大変でした。

本気でメモリが足りなくなってもメモリが四KBに拡張された『ファミリーベーシック専用カセットV3』があります。

ホビーパソコンの王道のMSXと共に、しなくてもいいのに本気でプログラミングにハマってしまい、結果プログラマーへと道を踏み外すきっかけとなった子供たちも多かった。本当に罪なオプションだったのでした。 （A）

ロードランナー

ジャンル
アクション
メーカー
ハドソン
発売日
84.7.31
定価
4,500円

海外パソコンでの憧れのパズルアクションゲームが、ファミコンに登場！ ファミコン初のサードパーティだったハドソンの、最初期ゲームとして受け入れられた。地面に穴を空けるロードランナーとなって、五〇面もある地下ステージの衛兵から金塊を盗んでいこう。『ボンバーマン（ファミコン初代）』『バンゲリングベイ』と共に知られる「バンゲリング帝国」シリーズ、二本目となる作品。

ドドッチドドッチドドッチ ブボボ（以下永久ループ）

ファミコン初期のハドソンによる中毒性ある独特のミニマルサウンドと共に思い出されるのが『ロードランナー』。

それまでの家庭用ゲーム機では、ゲームソフトはすべてゲーム機の販売元が本体を売るためにお客様に提供するものだったはず。

なのに任天堂以外の会社がファミコン用にゲームを作って販売する、ということ自体が衝撃的だったわけです。まるでパソコンみたいな状態じゃないか！

さて、当時アップルⅡなどの海外パソコンで大ヒットを飛ばし、日本でもパソコンで大人気の面クリア型アクションパズルゲームが満を持してファミコンにも移植されたと聞き、心がザワついたゲーマーも多かったものです。

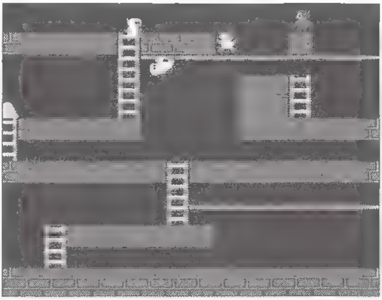
というのも当時、マイコンやパソコンなどという高価なおもちゃを買ってしまった小中学生ゲーマーにとっては『ロードランナー』が遊べることは**一種のステイタス！** ゲームセンターやファミコンなんかじゃ遊べないもんね……というのが、心のよりどころでした。

『ロードランナー』といえば、民衆を救うためにバンゲリング帝国の衛兵をビームで開けた穴に落としたりしつつ地下坑道から金塊を盗み出して脱出する、というシンプルながらも大ボリューム（なんと、〇〇面！）のゲーム。

それが国産パソコンに移植されて**一年も経たないうちに**ファミコンに登場！

ファミコンを認めざるを得なくなった転換点

「パソコンと比べて面数が少ない」とか「ステージが、画面に納まってないから遊びにくい」とか欠点をあげつらってやろうと思っていた当時のパソコンユーザー（筆者含む）。



地下迷宮から金塊を盗むロードランナー。
追いかけてくる衛兵は、どう見てもボンバーマン。
その答えは初代〝ボンバーマン〟で！

しかしファミコン版のステージ数は五〇面もあり、さらにステージが左右にスクロールする様は滑らか。何より、**カセットを本体に挿し込めば即座に遊べる**ことが衝撃です。

当時のパソコンは、特に子供が買ってもらえるような機種では**カセットテープからゲームを読み込んで**いました。

その読み込み時間は、わりとライトなゲームでも**軽く一〇分ぐらいはかかった**もの。

ゲームを読み込みながらゴハンを食べ始め、お風呂に入って上がった頃にゲームが遊べる。

そこに**詫び寂びとか趣があると自らに言い聞かせていた**当時のホビーパソコンユーザーにとってファミコンカセットのスピード感は大ショック。

しかも、ファミコン版には絶対入ってないと思ってた、自分で面を考えてオリジナル『ロードランナー』を作れる**ステージエディタまでついている**始末！

ぐぬぬ……どう考えても「ぐぬぬ」としか言葉が出てこないその出来栄えに、本格的なファミコン時代の到来を思い知らされたパソコンユーザーの死屍累々。

都会ではMSX派が奮闘していましたが、地方都市ではテレホビーというジャンルにおいて低価格のホームコンピュータがファミリーコンピュータという名の純然たるゲーム機に完全敗北した瞬間を象徴する一本、それが『ロードランナー』なのです。

（A）

ギャラクシアン

ジャンル
シューティング
メーカー
ナムコ
発売日
84.9.7
定価
4,500円

一九七九年にポスト・インベーダーを目指して発売されたナムコの業務用ゲームが元であり、"ナムコット"ブランドでのファミコン参入第一弾でもあるシューティングゲームの古典的な作品。先進技術だったキャラを滑らかに動かすスプライトがファミコンでも遜色なく再現され、背景に星が流れるスクロール機能も『ゼビウス』出現の予告編と言える。護衛二匹を撃ってギャルボスの八〇〇点を逃すな!

「ポストインベーダー」として輝いていた『ギャラクシアン』

ファミコン初期に移植されたタイトルながら、何回もリメイクされて蘇った『ギャラクシアン』。プレステの『リッジレーサー』でCDの読み込み時間に遊べましたし、『さんまの名探偵』にもアレンジ版『ギャラクシガニ』がついてました。ナムコにとっても思い出深い作品なんでしょう。

本作は「撃って、避ける」という2Dシューティングの草分け。**「ギャラクシアン」は銀河に住む人類を指し、敵は「エイリアン」です**(筆者も勘違いしてました)。

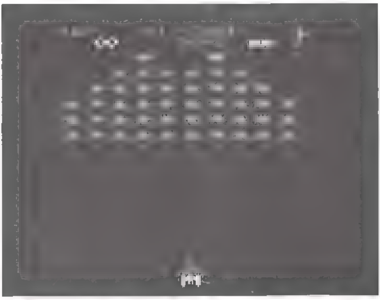
基本的なシステムは、編隊を組んだ侵略者たちを自機の「ギャラクシップ」が迎え撃つかたち。エイリアンはグリーン、パープル、レッドの三色+旗艦の四タイプいて、グリーンは下っぱなのか点も低く、旗艦がもっとも高得点。グリーンはまっすぐ突っ込んできますが、パープルは回り込むようなカーブを描き、飛行コースの複雑さ=身分のエラさと一致してるようです。

ぜいたくなCGに慣れたいまの目には、漆黒の宇宙を旅する画面は寂しいぐらい。でも、オリジナルの業務用がゲームセンターに登場した頃の本作は輝いていました。テレビゲームに革命を起こした『**スペースインベーダー』から王座を奪おうとする「ポストインベーダー」として。**

ナムコがファミコンにやってきた感動！

初期にはモノクロ画面だった『インベーダー』に対して、こちらは色とりどりのカラフルさ。**ひと固まりのドットをまとめて動かせる「スプライト」という技術のおかげで、**エイリアンが1機ずつ編隊を離れ、宙返りするアクロバットまでこなせます。そして星が上下に流れているのは、背景を動かせる「スクロール」の芽生え。後の『ゼビウス』でナスカの地上絵を眺めながら飛べたのも、このハイテクを応用してるんですね。

　また『インベーダー』にも三〇〇点UFOを狙ったりする「稼ぎ」の概念はありましたが、本作はより踏み込んだ進化をとげています。群れから離れて飛んでくるエイリアンは、上空で静止しているものの倍の得点。さらに旗艦＋護衛のレッド2機が編隊を組んでいるとき、旗艦だけ撃ち落せばたった六〇点ですが、護衛を片付けてから撃つと八〇〇点。**リスク&リターンを考える、戦略性の深まりがここにはあります。**



銀河に整列し、編隊飛行もこなすエイリアンとの戦い。キャラクターをスムーズに動かす「スプライト」を採用した、ファミコン設計の原点でもある。

　本作は「ファミコンのご先祖さま」でもあります。当時『ギャラクシアン』にショックを受けた任天堂は、業務用ゲーム『レーダースコープ』を開発しましたが、まったく売れず（高価すぎた）。その在庫を処分しようと基板を流用した『ドンキーコング』が1発逆転の大ヒットを飛ばし、志を継いだファミコンに本家本元がやってきたのは、ふしぎな因縁を感じます。

　『ギャラクシアン』の移植は「ナムコがファミコンに参入した」ということ。ゲーセンで傑作を連発していたナムコが助っ人に！『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』などの移植や、「ナムコット」ブランドの家庭用オリジナル作品たちは、**期待を裏切らずファミコンを「夢をかなえる魔法の箱」に変えたのです。**（T）

ゼビウス

ジャンル
シューティング
メーカー
ナムコ
発売日
84.11.8
定価
4,900円

一九八三年にナムコから発売され、『スペースインベーダー』に続く大ブームを巻き起こした業務用縦スクロールシューティングの移植。空中攻撃用のザッパーと地上用のブラスターを使いわけ、敵ガンプに支配されたゼビウス軍と戦う。グラデーションによる美しいキャラクターや多彩なステージが、ファミコンで再現された驚き！　ソルやスペシャルフラッグといった「隠しキャラ」の元祖でもある。

すべてのゲームを変えてしまった『ゼビウス』

ガスト・ノッチな気分で行こう！

「ゼビ語」（ゼビウス語）でガスト・ノッチ＝ノリノリでサイコー。『スーパーゼビウス』のLPジャケットを手にして、本当にそう叫びたかった。YMOの細野晴臣監修のもとでゲームミュージックが、いやビデオゲームが陽のあたる場所に出たのが誇らしかったから。

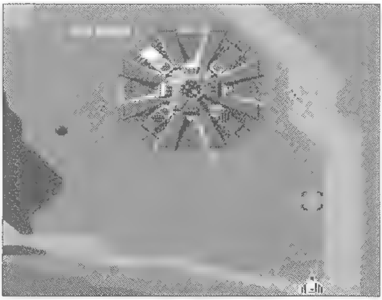
『ゼビウス』の衝撃は、リアルタイムを知らない人にはピンときにくいはず。上から下へと進んでいく縦スクロール、陰影とグラデーションのかかった質感のあるCG、空中物をザッパー／地上物をブラスターで撃ちわける高低差システム。後のゲームたちへの影響力が大きく広いばかりに**「スゴいこと」を「ありふれたこと」に変えてしまったからだ。**

さらに**隠しキャラの発明は、ゲームをめぐる情報戦を加速させた。**ブラスターの照準が何もない場所で赤く光ったら、地下には金属の塔「ソル」がある。高得点のソルの場所や、残機が増えるスペシャルフラグの情報は、ハイスコアラーには欠かせない。そんな情報をまとめた同人誌『**ゼビウス　一〇〇〇万点への解法**』は、後のゲーム攻略本やゲーム情報誌のご先祖様かもしれない。

ゲームに本格的なストーリーがついたのも『ゼビウス』が先駆け。超古代の人類に反乱を起こした生体コンピュータ

「ガンプ」が自らのレプリカを六つの星に送り出し、一万四千年後の地球に復活を企む。その野望を阻止するため、「太陽の鳥」の名を持つ戦闘機ソルバルウとゼビウス軍との戦いが始まる——。

一万年以上ものデカい物語や独自の「ゼビ語」などは、『伝説巨神イデオン』などから影響を受けたという。アニメ世代のゲームクリエイター・遠藤雅伸が裏設定の小説『ファードラウトサーガ』を出版までしてしまった本作は、**「新人類」が現れたあかしでもあった。**



グラデーションのかかった陰影あるキャラクターや流れ去る背景、アンドアジェネシスまで再現！ファミコンが「憧れのハード」に変わった瞬間だ。

ファミコンの黄金期、ここに始まる

ゲーセンで大人気のゲームは、家でも遊びたい。当時の家庭用ゲーム機と言えばパソコン、ということで色々と移植のチャレンジが重ねられた。でも、結果はさんざん。あるものは見かけはきれいだがスクロールがガクガク、データをカセットテープから読み込むたび待たされる。あるものはグラフィックなどを簡略にしすぎて原型を留めずタイトルに「タイニー」（ちっちゃい）をつけられる有様。何より、安くても八万円以上したパソコンは子供には高くて買えやしない。

そこに本家のナムコによるファミコンへの移植ですよ。色数も減って立体感も消え、ボス級の敵「アンドアジェネシス」も宙に浮いた感じがなくなり（背景の一部として描かれている）、神秘性を象徴していたナスカの地上絵も削られた。

でも、スクロールは滑らかでゲームが止まることなく、ソルが埋まってる場所は同じ。**たった一万数千円のハードで、ゲーセン感覚のまんまでプレイできる！**無敵になれる隠しコマンドもつき、下手な人でも全一六面が体験できるうれしさ。無理だと思っていた移植が成功したのをきっかけに、次から次へとゲームがお茶の間にやってきた。**ファミコン黄金時代は、ここから始まったのだ。**（T）

アーバンチャンピオン

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
84.11.14
定価
4,500円

一九八四年に発売された、ボクシングをテーマとしたアクションゲーム。リングでの試合ではなく、町中のケンカのため、「後ろに下がったほうが負け」という独特な勝敗判定となっているほか、警察に捕まったり、植木鉢を投げ落とされるなどユニークなフィーチャーも多い。まさに泥臭い男同士の戦いだ。相手のパンチを見切り、即座に反撃する集中力と反射神経を求められる、シンプルで熱い内容。

泥臭い「どつきあい」

『アーバンチャンピオン』は泥臭いゲームです。

大都会の片隅で戦う男たち、その武器はふたつの拳のみ **「退いたヤツは負け犬」** というたったひとつの掟のもと、プライドを賭けて戦います。

ゲーム史的に分類すると、格闘技をテーマとした対戦型ゲーム、その最初期のものが『アーバンチャンピオン』。

男同士の意地の張り合いをシステム化、勝敗が二転三転するスリリングかつユニークなルールが採用されており、二〇一三年の現在から見ても興味深いものがあります。

そのルールとは「退いたほうが負け」というもの。「相手を殴って後じさりさせ、画面端に追い込む」「時間切れの際、相手を中央より向こうへ押し込んでいること」が勝利条件となります。

相手に弱パンチを当てるとのけぞってわずかに後退。強パンチを当てれば吹っ飛んで大きく後退するのですが、むやみにパンチを振り回していてもクリーンヒットしません。

これは本作では基本的な防御に特殊操作が必要ないためです

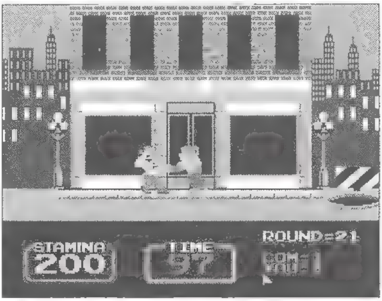
十字キー上で上段に、下で下段に構えるのですが、それだけでパンチを無効化することが可能。しかもガードの上からならどれだけ叩かれても平気です。

攻め側にはガードをかいくぐることが

求められます。相手が上段に構えていれば下段を、下段に構えていれば上段を打つ……と、相手の構えに応じてパンチを打ちわけなければなりません。
　上段パンチを打つには上段の構えが、下段パンチは下段の構えが必要です。
　構え＝ガードですので、相手が守っていない場所にパンチを打つためには構えを切り替えて相手に無防備な部分をさらさなければならないのです。
　たとえば、相手が上段パンチを打ったとしましょう。このとき、相手の構えは上段。無防備な下段を打つにはこちらが下段に構えを切り替える必要があるのですが、これは相手が構えている上段ががら空きになるリスクと表裏一体です。
　相手の構えと体勢を見て素早くこちらも構えを切り替え、無防備な部分を打つと同時に、自分の身も守らなければならないというわけで、実にスリリングです。
　だからといってガードばかり固めていても戦局は好転しません。ガードしてしまったのでは相手がパンチを放った際につけ込むのは難しいのです。
　ここでテクニカルなスウェーの登場です。スウェーとは上体を反らせる動作。上下段どちらのパンチも回避できる上、スウェー中にパンチを出すと即座に反撃できる（現代風に言うとスウェーをパンチでキャンセルできる）ため、極めると相手の弱パンチすら攻撃のチャンスにすることが可能な、**攻防一体の秘技**です。
　相手の動きと構えを見つつ、あるときはガードでしのぎ、また、あるときはスウェーからの反撃をかける。戦いには反射神経と集中力が求められるのです。

拳で押し込め！

「相手の体力をゼロにしたほうが勝ち」な現代の格闘ゲームとは異なり、本作の勝敗は「相手をパンチで後ろへ押し込む」ことが求められます。
　相手を押し込みきって画面外へ叩き出す。これを三回繰り返すとマンホールが出現するので、パンチでここへ落とすか、時間切れの際に相手を押し込んでいるかのどちらかでやっと勝てるのです。
　押し合いに不確定要素を加えるのが**パトカー**、植木鉢、プレイヤーの体力です。
　町にはパトカーが徘徊しています。治安の悪いエリアなのか、それともプレイヤーたちがケンカを繰り返しているからなのかは不明ですが、そこそこの頻度でパトロールが行われています。



ボディーブローをスウェーでかわせ!
相手の動きを見切るスリリングな一瞬だ。
背後のマンホールは敗者の落ちる墓。

拳とプライドで戦うナイスガイたちですが、パトカーの前ではまったくの無力。男を通して死闘を続けるどころか、離れて知らんぷりを決め込んでしまうのです。何もしてませんよ、と口笛を吹く様にちょっと幻滅しないでもないですが、パトカーが去った後に仕切り直しとなるのがポイント。どんなに押し込まれていてもイーブンな位置に戻れるのです。逆に言えば、せっかく相手を追い詰めても元の木阿弥になるということ。死闘の末にトドメを刺そうとした際にパトカーが出てきたときなどは殺意すら湧きますが、権力が怖い気持ちにも共感できますので腹立ちを押さえ込むしかありません。

　時間切れの際にもパトカーが登場、押し込まれている側を連行して行きます。ケンカ両成敗が取り締まりの基本のはずですが、**一ミリでも押し込まれていれば連行**、押し込んでいれば無罪放免なのですから厳密なのかアバウトなのか良くわかりません。警察というよりは「負け」の臭いをかぎつけて飛んでくるハゲタカのよう。こんな取締法だからケンカが絶えないのではないかという疑問すら湧いてきますが、パトカーを制御する手段はないようですので運を天に任せましょう。

　町中で殴り合っていると建物の窓からは住人が出現、植木鉢を投げてきます犠牲者は気絶して無防備になるため、強パンチで逆転するチャンス　植木鉢が相手に当たるよう祈りましょう。

　植木鉢は基本的にランダムっぽいのですが、高次面では自分を狙ってくることが多く感じるのは気のせいでしょう。

　プレイヤーの体力はパンチを放ったり、相手に殴られると減少。ゼロになっても負けではありませんが、弱パンチを食らっても、強パンチと同様に吹っ飛んでしまうようになります。むやみな攻撃やガードの失敗は敗北の遠因として蓄積されていくのです。

独特のルール

「体力をゼロにすることではなく、相手を画面外に吹き飛ばせば勝利となる」「ミスが蓄積して体力がゼロになると吹き飛ばされやすくなる」というふたつのルールに、任天堂発売のとあるゲームとの類似を見ることができます。

その名は『大乱闘スマッシュブラザーズ（以下、スマブラ）』シリーズ。『スマブラ』では画面外に相手を吹き飛ばせば勝利となり、攻撃を食らうとダメージ値が蓄積、吹き飛びやすくなります（体力が減っていく『アーバンチャンピオン』とは真逆に見えますが、ミスの蓄積により吹き飛びやすくなるのは同じ）。

この類似が偶然か意図的なものかは不明ですが、対戦格闘ゲームが複雑化した後に出て「まったくの初心者と上級者の人が対戦しても楽しく遊べるようじゃなきゃいけない」（ディレクター桜井政博氏）というコンセプトで作られた『スマブラ』と、最初期の『アーバンチャンピオン』がよく似たルールを持っているのは非常に興味深いところ。

『スマブラ』を開発したのが任天堂と非常に縁の深いHAL研究所（現・任天堂社長の岩田聡氏がかつて所属、『バルーンファイト』や『マッハライダー』を手掛けた）であることを考え合わせると、任天堂的に考える対戦系アクションゲームのわかりやすさとは「勝敗が目に見えてわかり、不確定要素があり、ミスが蓄積していても逆転のチャンスが存在していること」なのかもしれません。

戦いと痛みと

「相手を押し込む」という明快なルールは、時間切れ直前になっても最後の一瞬まで勝敗がわからないスリルを生み出しています。最後のあがきで勝利を掴んだときは**嬉しい**ですし、最後に競り負けたときに**悔しさは倍増します**。

痛みをこらえて前へ、前へとのし歩き、殴られつつも勝利を掴む。祝福の紙吹雪を浴びて誇らしげな顔に、筆者は勝利の勲章としての無数の傷を幻視しました。

高次面では純粋に集中力を問われ続けるため、好みの分かれる作品だとは思いますが、機会があれば『アーバンチャンピオン』の荒くれ共が歩む男の道を見てみてください。とても痛そうで、そして男らしさのあるゲームですから。（**Y**）

エキサイトバイク

ジャンル
レース
メーカー
任天堂
発売日
84.11.30
定価
5,500円

モトクロスバイクがゲーム化！ 障害物やスーパージャンプやぬかるみなどのトリッキーなレイアウトのコースを勝ち抜く、横スクロールアクションレースゲーム。面数は少ないものの、そこはコースエディット機能で自作したハチャメチャなステージを友達に遊ばせてみて楽しむのが当時のセオリー。それでも飽きたらカセットを分解して基板を眺めて楽しめるという無駄のなさが高価格の価値。

豪快に飛んでコケるまでがモトクロス

トリッキーな地形！

スーパージャンプ！

コケるバイク！

Bボタンニトロで加速しながらライバルの頭上を飛び越え、続けざまにライバルバイクを**自分の後輪に追突させて倒す**様は文字通りエキサイティング！

ジャンプしたバイクの制御とオーバーヒートと背中合わせのニトロの疾走でトリッキーな走り、まさにモトクロスの要素を詰め込んだ爽快感あふれる本作『エキサイトバイク』は、任天堂作品としてはかなりクセのある一本です。

スーパージャンプ台や障害物やぬかるみといった地形に工夫を凝らしたステージは、驚くなかれ**全五面！**

「たった五面ってナンデ？」と当時の中学生でも呆然としたものですが、そのぶんキチンとコースエディット機能が完備されています。これですぐに『エキサイトバイク』を攻略したとしても、そこから滅茶苦茶難易度が高いステージを作ったり超高速でジャンプしまくるステージを作ったりして楽しんだものです。

当然あるものとばかり思い込んでいた対戦モードがなくても、そんなものがついていたらほぼ間違いなく喧嘩の原因になるから、**あえて不採用**に違いない。

……と精一杯力説していたのは、本作を発売日に買った同級生の川島君でした。

カセットの中には驚きの秘密

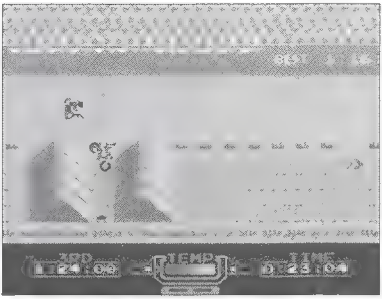
カセットを開いてみるとわかりますが、なんとICが直接基板上にハンダのように**接着されています**。この方法はファミコン初の試みで、当時PCエンジンのHuカードなどでおなじみのカード型ゲームソフトに近い構造です。

構造をシンプルにすることでコスト的にも安くなる**予定**で大量生産に向いているというメリットがある**はず**だったため、専門誌でも大々的に報じられました。

この方法がゲームの主流になるはずだとハドソンは**思ってた**ようでしたが、実はICに比べて**大容量化が遅い**という、利点を打ち消して余りある根本的な問題が時間が経つにつれて発覚！

そもそも生産コストが下がると言ってたのに本作『エキサイトバイク』は任天堂**初の五〇〇〇円超えゲーム**でもあるわけですが、むしろ値上がりを最小にするためにこうしたのかもしれません。

しかも、その後のRPGやゲーム専用特殊チップ搭載という方向性で**カセットの中の空きスペース争い**に突き進むファミコンゲーム界を尻目に、カード型ゲームソフトのデメリットばかりが**主にPCエンジンで**深刻化していきました。



トリッキーで豪快に見えつつ
センシティブで繊細な操作が要求される。
カセット単体で5000円超えしたことにも要注目。

この後二〇年ほどかけてニンテンドーDSが登場してやっと主流になったカード型ゲームソフトですが、早すぎた実験として『エキサイトバイク』に思いを馳せてみてはいかがでしょうか。

……とは言ってはみたものの、やっぱり五面で五五〇〇円というのは正直言ってかなりの割高感だった様子で任天堂を信じて発売日に買った友達の乾いたハシャぎっぷり。

それが本作『エキサイトバイク』の最大の思い出です。最後に壊れたカセットを分解して中身をの基板を眺めるまでがエキサイトバイクです。　（**A**）

バルーンファイト

ジャンル
アクション

メーカー
任天堂

発売日
85.1.22

定価
4,500円

風船を身体にくくりつけた男たちが戦うアクション。相手の風船を体当たりで割り、その後に水中へ蹴り落として倒す。ファミコン黎明期の一九八五年に発売された。慣性のある独特の飛行感が特徴。二人協力プレイが可能なのだが、慣性のせいで誤って味方の風船を割ってしまい、そのまま対戦に突入した……なんてことも。初期任天堂にはこうした協力と対戦が紙一重になった作品が多かった。

ファニーな見た目とガチバトル

見た目はファニー、中身はガチバトル。戦う相手は画面内の敵、そして**隣に座る友達**。そんな初期任天堂イズムにあふれた作品が『バルーンファイト』です。

背景には降るような星空、眼下には湖（海？）が広がり、空中には草むす奇岩が浮かぶ。そんな幻想的な景観をバックに、オーバーオール姿の敵味方が身体に風船をくくりつけ、手をぱたぱた羽ばたかせてふわふわと宙を舞います。

絵本のようなビジュアルですが、ゲーム性はハードコアです。

「相手の上を取る」という古来からの空中戦の基本に忠実に、風船飛行ゆえの慣性とステージにはたらく重力を把握。同じように慣性と重力に支配される敵の軌道を適切に予測して、自分の風船を割られずに敵の風船を割らなければなりません。

攻撃手段は「接触」のみですが、それは敵から攻撃されることでもあります。

風船を割るには、敵よりも高い高度で接触することが必要。

しかし前述した慣性と重力によりひょんなことから位置関係が変化、攻撃したはずが攻撃されていたというケースも頻発するのです。

接近の先に待つのは、勝利か敗北か？慣性と重力が織りなす**不確定要素の中における、一触必殺のスリル**。我は相手の

攻撃をもらわず、我の攻撃のみ相手に当てんと身をよじり七転八倒する、そんなドタバタが本作の楽しさなのです。

前衛的飛行法

「100％思ったようには飛びにくい」ことが本作の大きな特徴です。

風船を身体にくくりつけて男たちは戦う。
慣性のある飛行はゲームに様々な揺らぎを生み出すが、
そのカオスさが本作の魅力のひとつだ。

プレイヤーは身体に風船をくくりつけており、ボタンで両手を羽ばたかせて空中を飛ぶことが可能。敵も同じように風船＋羽ばたきで飛び回ります。

風船と手の羽ばたきで飛ぶとはファンシーですが、ここに重力と慣性という物理法則を加えると、鳥ではなく人が風船で飛んでいるがゆえの不自由が浮かび上がってきます。ファンシーな空中散歩が転じて、色々な無理を押しての前衛的飛行法となっているあたりが色々な意味での面白さです。

みんなの浮力は風船頼みで、羽ばたかないと重力に引かれて落ちていきます。

飛行方向を変えるにしても、慣性が働いているので即座に反転するわけにはいきません。反対方向へ羽ばたき、これまでの速度を打ち消してからでないと方向転換できません（泳いでいるときに壁を使わず反転する様か、宇宙遊泳の様子を想像していただければわかりやすいと思います）。

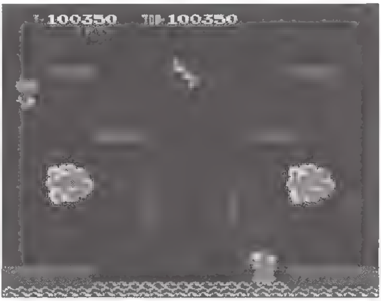
鳥ならぬ身が風船で無理矢理浮き、重力と慣性の影響を受けることにより、飛行はどうしても「あっちへこっちへふらふら」といった具合になってしまいます。

本作の攻撃が接触（体当たり）であることが操作のデリケートさに拍車をかけます。

敵の風船を割るには、敵より高い位置から体当たりする必要があるのですが、逆に言えば、高い位置にいる敵から体当たりされると自分の風船が割られてしまうということ。

つまり、敵に触れなければ倒せませんが、下手な触れ方をするとこちらが倒さ

れてしまいます。
むやみな衝突が厳禁な上、急激な方向転換ができない状態で、敵が四人も五人もいるような画面内をふらふら飛び回るというわけで実にスリリングです。
本作はいわゆる一画面型ゲーム。ゲームの舞台は画面ひとつに収まっているのですが、左右は繋がっており（画面右端を越えて飛ぶと左端から出てくる）、実質的なプレイフィールドは大きな広がりを持っています。



水面の下では、謎の怪魚が泳いでいる。
高度を下げすぎた愚か者がいたらプレイヤーだろうと敵だろうとお構いなしに飲み込んでしまう。

しかも空中に浮かぶ雷雲は色々な方向へ雷を放ちますし（もちろん触れるとアウト）、ステージ内に設置された回転物体「グルグル」に至っては触れた者を予想もしない方向へはじき飛ばします。水中には巨大な怪魚がうろうろしており、運が悪いと**食われてしまいます**。ああ、なんというカオスでしょう。
高得点を狙うのであれば、風船を割られた敵がパラシュートで着地する前にもう一度接触してトドメを刺す必要がありますし、敵を水中に落とした際に出る泡も回収しなければなりません。
敵の動きを把握し、予測し、予期せぬ動きに対応できる余裕を残しつつ、急ぎすぎないように急いで戦わなければならない、濃密な時間が流れていくのです。

両端に赤いボールがつけられた回転物体「グルグル」は、触れた相手を予想もできない方向へはね飛ばす。
その先に待つのは天国か地獄か?

アドリブと記憶

本作は、ゲームを遊ぶ上でのふたつの側面、「アドリブ」と「記憶」を共に評

価します。

いままでお話してきたルールは「1(2)-PLAYER」モードで、アドリブ重視です。

前述した重力と慣性（特に即座の軌道変更が難しいこと）により、敵とプレイヤー自身の動きに大きな不確定要素が含まれており、記憶はあまり役立ちません。その代わり、同じステージであってもプレイする度に異なった様相を見せてくれるのです。

一方、「BALLOON TRIP」モードでは記憶が評価されます。これはマップを左へ左へと飛んでいくモード。障害物となる稲光、そして割ると得点になる風船の配置が決まっているのです

本作はモードをわけることにより、これらの要素を共に評価、プレイヤーの楽しみ方を大きく広げることに成功しているのです。

広がる空を旅する「BALLOON TRIP」。
ファンシーな見た目とは裏腹に、
1回ミスすると終わりという厳しいモードだ。

居間で友達と遊ぶ ファミコンの暖かさ

もうひとつ、プレイヤーの楽しみ方を広げているのが対戦要素です。「2-PLAYER」ではふたりのプレイヤーが敵と戦うのですが、仲間の風船も割れてしまう上、一〇〇〇点という得点さえ入ってしまいます。

本作の戦いは不確定要素の塊ですから、協力を誓い合っても安心できません。ちょっとしたミスで仲間を攻撃してしまって対戦がスタート。

かつての仲間を海中に蹴り落とし、**怪魚に食わせて大笑いした**……という経験は本作を遊んだみなさんがお持ちのことと思います。

薄皮一枚で隔てられた協力と対戦。居間のファミコンに友達みんなが集まった、**とてもとても近い距離での物語**。

ゲームを遊ぶ者ならば、この温もりを忘れてはならないような気がするのです。

（Y）

アイスクライマー

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
85.1.30
定価
4,500円

山登りをフィーチャーした珍しい作品で、一九八五年に発売された。主人公の「ポポ」と「ナナ」は、木槌を片手に、山の頂上を目指す。白クマなど敵の妨害も怖いが、本当に恐ろしいのは、二人プレイ時の仲間プレイヤー。片方が急ぎすぎると、置き去りにされた相方がミスになってしまうのだ。協力して登山していたはずが、いつの間にか相手を置き去りにするための対戦プレイになることも。

ファミコン時代の登山ゲーム

登山。それは**男のロマン**であり、過酷な環境への挑戦。そんな登山をテーマとしたアクションゲーム『アイスクライマー』もまた、過酷な戦い。

それは計算され尽くした「ちょっと届かない感」と「ついにやった感」の繰り返しであり、ジャンプ系アクションの醍醐味を味わうことができるのです。

目的は「山を登ること」。本作の登山は斜面を歩いていくのではなく、主人公の「ポポ」や「ナナ」が上へ上へとジャンプで移動するという風変わりな手法で行われます。

それというのも、本作の山が、「山」というよりは「階段のないビル」的な構造となっているから。行く手を塞ぐ氷の天井をハンマーで叩いて崩し、次のフロアへ飛び乗っていくのです。

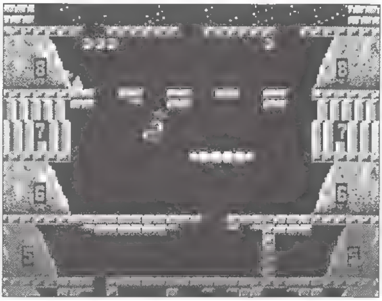
ジャンプ系アクションの醍醐味

ここで面白いのが、前のフロアにいるときは邪魔だった「天井」が、次のフロアへ行くとなくてはならない「足場」になること。

「点数になるから」「ジャンプのときに邪魔だから」といって「天井」の氷を崩しすぎると、今度はフロアを上がったときに「足場」が狭くなって困ります。

天井崩しは計画的にいきたいところなのですが、独特のジャンプがそれを阻みます。

本作のジャンプは身長の三倍以上の高さを飛びますが、それでいて横方向への移動量がわずか二ブロック程度と少なめ。



独特の軌道を描くジャンプで山を登っていくゲーム。
上に行くには天井に穴を開ける必要があるが、
穴が大きすぎるとその後に差し支える。

天井を崩して開けた穴が小さいとジャンプの際に頭が引っかかりますし、次のフロアへ飛び乗る際はかなりシビアな調整をしないといつまで経っても次のフロアへ乗れず、無意味なジャンプを繰り返す羽目になるのです。

足場がしっかりとした氷の床ならまだいいのですが、ステージが進むと、動く「雲」や、ベルトコンベアのように「ポポ」や「ナナ」を運ぶ「動く床」といった足場が登場。

上のフロアに乗ったものの「動く床」に落とされたり、やたらと小さな「雲」になかなか乗れないといったケースが多発します。

今度こそは、今度こそはとジャンプを繰り返す姿に、登山家が険しい山頂を目指してアタックを繰り返す様がオーバーラップしてきます。

ジャンプが高いということは着地までの時間も長いということ。つまり失敗からやり直すまでの時間も長いものとなるのですが、その分、上のフロアへ登れた喜びも大きなものになりますが、登山家が山頂で快哉を叫ぶ姿に近いように思えてきます。

「あと少しで乗れたのに。あとちょっとで届いたのに」&「ついに乗れた!」というストレスと解放感はジャンプアクションゲームの肝。

「上へ上がっていく」というゲームデザインもこの組み合わせを効果的にしているのです。

移動するだけで死者が出るルール

『アイスクライマー』は**情け無用の対戦**

ゲームでもあります。

本作には二人同時プレイモードが存在しており、1Pの「ポポ」に加え、2Pの「ナナ」が登場。ふたりして山を登っていきます。

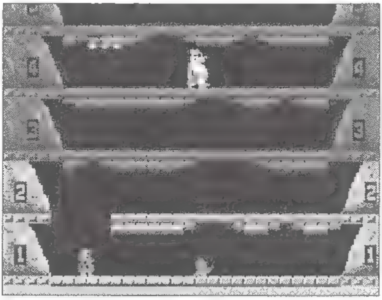
「ポポ」と「ナナ」といえば『大乱闘スマッシュブラザーズX（以下、スマブラX）』での協力ぶりが記憶に新しいところ。

二人一組で「アイスクライマー」であり、通常技から必殺ワザまで、あらゆる技がふたり揃っているとパワフルになる……と互いに助け合いながら戦うキャラクターとなっていました。

しかし本編『アイスクライマー』では協力要素はかなり薄め。

ふたりが協力的に関わる方法がほぼないのです。『スマブラX』には「ポポがナナを放り上げ、上へ上がったナナがゴム紐でポポを引き上げる」動きによりふたりが協力し合って上へ登る「ゴムジャンプ」という必殺ワザがありますが、本作のふたりの間にはそんな素敵ゴム紐は存在しません。

画面は上の段に登ったほうに合わせてスクロールするのですが、両者の差が開きすぎて片方が画面外に出てしまうと即座にミスに。



「サングラスをかけた白クマ」など、敵キャラはどこかユーモラスな雰囲気だが、登山を邪魔する存在なので油断は禁物だ。

貴重な残機がゼロになるともちろんゲームオーバーとなります。

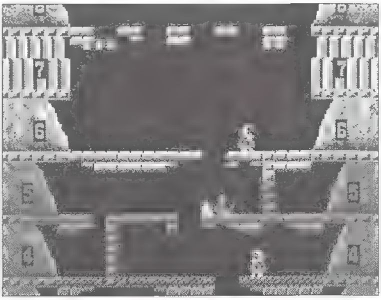
移動するだけで死者が出るという、ゲーム界でも指折りにハードコアなルールですが、もちろんこれは冬山の厳しさを再現したものでしょう。

直接攻撃でないぶんだけ余計に黒い感情が湧いてきて**対戦にも熱が入る**なんて気のせいに違いないのです。

親しいからこそ

これまでにも『マリオブラザーズ』『バルーンファイト』など、協力&対戦プレイが可能な任天堂ゲームが存在していましたが、これらのゲームは目的が敵

の全滅であり、なおかつ敵を倒すのに2ステップ必要（『マリオブラザーズ』なら敵を転ばせる、転んだ敵を蹴飛ばす。『バルーンファイト』なら敵の風船を割る、飛べなくなった敵に体当たりして落とす）。
　ふたりで2ステップを分担するなど協力的な関わりを持ちやすかったのです。



本作はふたりで遊べるが、片方が先行しすぎると
残されたもう一方がミスになってしまう。
協力するはずが、いつの間にか対戦になることも。

『アイスクライマー』の目的は上へ登ることであり、「画面の外に出る＝ミス」というルールにより、片方が急いで登ってからもう片方を引き上げる、ということは不可能。
　ふたりで天井を崩しながら登ればその分足場が狭まりますし、敵を倒すのは必須ではない上に「ハンマーで叩く」という1ステップで完了するのですから、役割分担が難しくなっている側面がないではありません。
『アイスクライマー』は親しいほどに楽しいゲームではないかという気がします。
　仲良くふたりで遊ぶためにはお互いに足並みを揃えて山を登り続けることが必要。ルールとして役割分担をするようにされていないわけですから、スムーズな登山はふたりの信頼関係がより重要となってきます。
　ファミコン時代のプレイヤー同士の距離感といえば、コントローラのコードが届く距離に並んでいる友達同士。少なくとも家に招くくらいには親しいわけで、だからこそ「イタズラしたい」という心が頭をもたげてくるのです。
　好きな友達だから一緒に山を登りたいし、同時にイタズラして反応をみたり、じゃれ合ったりもしてみたい。これが「親しくもない相手を画面外に置き去りにしたぜ」では、あまり盛り上がらないのは想像に難くありません。
　親しいほどに協力も対戦も楽しいルールというわけで、やはり本作はファミコン時代を象徴する作品のひとつなのです。
（Y）

イー・アル・カンフー

ジャンル
アクション
メーカー
コナミ
発売日
85.4.22
定価
4,500円

MSXやアーケードでおなじみの対戦型格闘ゲームがファミコンに登場！　まだ対人戦はないものの、すでに格ゲーの雛型に。日本が海外で「ニンジャ・ハラキリ・チョンマゲ」という風に見られていたちょうどその頃、日本は中国を「カンフー・ゼンシー北京・餃子の王将」という世界観で見つめていたことが、ハッキリとわかる。特に敵のネーミング含めて「餃子の王将」の影響は計り知れない。

格闘ゲームの原点がここに！

九〇年代にゲームセンターで『ストリートファイターII』が本格的に大ヒットしたのが、対戦型格闘ゲーム大流行の先駆けです。

しかし、ファミコンにも対戦型格闘ゲームは存在しました。それが本作『イー・アル・カンフー』です。

本作はMSX版『イー・アル・カンフー』からの移植作で、残念ながらアーケード版にはいた[illegible]種類の敵を比べると、**五種類&ボーナスステージにまで減っている**ところが残念ではあったものです。

しかし、このファミコンやアーケードの時点でレバー上でジャンプ、ボタンでパンチ及びキック、そして画面上方にはライフゲージという**格闘ゲームの基本形**がすでにできあがっていました。

対人対戦やラウンド制、プレイヤーキャラを選べるといった要素こそありませんが、この『イー・アル・カンフー』の時点でここまで完成形に近付いていたわけです。

もちろんそんなことは**当時はまったく考えず**に、アーケード版を想像しながらゲームスタート！

チョコマカと間合いを計りながら攻撃の機会をうかがう相手に攻撃を当てていくわけですが、当時はなんとも思わなかったものの、いま考えると**どう考えて**

も当たってるでしょイマの攻撃という状況が頻発します。

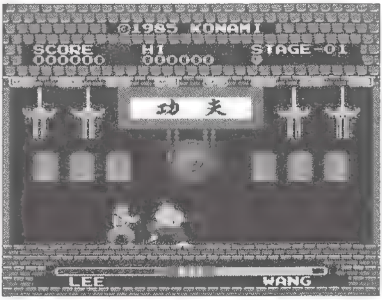
しかし、当たったようで当たっていない攻撃を繰り返しながら、己の内面と『イー・アル・カンフー』の間にある**哲学的な当たり判定**をなんとなく悟れる瞬間が訪れると、どのタイミングで攻撃すると攻撃が当たるようになるのかが**完全に見切れる**ようになります。

自己とファミコンとの対峙

この瞬間が訪れると、ほぼすべての敵の超反応じみた攻撃すら見切り、かつ的確に相手に攻撃を当てることができるようになるわけです。

この段階に来るまでには結構な時間と、格闘ゲームというよりむしろ**モグラたたき**的なセンスが要求されるものです。

初見では高確率で最初の敵・棒術使いのワンで倒される『イー・アル・カンフー』で、エンドレスプレイまで可能に、あまりにも終わらないため**一ステージ中で二回殴られたら即リセット**というルールを持ち主から課せられ、それでも一時間以上プレイし続けていると**一発も殴られてないのにリセット**されたこともいい思い出と言えるでしょう。



攻撃の判定が最初はなかなかわかりづらい。
それはプレイヤーの功夫不足が原因だ。
あなたには功夫が足りないアルヨ!

格闘ゲーム自体は九〇年代に入ってようやく本格的な大ヒットを迎えましたが、ファミコン発売後の八〇年代中盤にはすでにその原型的なものは、ある程度形になっていたわけです。

本作で格闘ゲームの基本中の基本を整備したとも言える**コナミ自体、対戦格闘ゲームでは華々しいヒット作には恵まれていなかった**のは皮肉な現実です。

しかし、そもそも『イー・アル・カンフー』の世界観には「餃子の王将」要素が入り込みすぎているのに、その設定の流れをくんだシリアスな新作格闘ゲームを作ろうとする**『マーシャルチャンピオン』の企画自体、やっぱり無理があるだろ!**

（A）

ちゃっくんぽっぷ

ジャンル
アクション
メーカー
タイトー
発売日
85.5.24
定価
4,500円

一九八五年発売の固定画面型アクション。天井に張りつくことのできる主人公「ちゃっくん」を操り、爆弾を武器に迷路の奥からハートを救出する。一個の爆弾で複数の敵を倒せばアイテムが出現。敵を倒さずにクリアすれば大量のボーナス点が入るなど、多彩なプレイスタイルを評価するシステムを持つ。後に「ちゃっくん」はタイトーのマスコットとなり、いろいろなゲームにゲスト出演している。

固定画面型という ムーブメント

『ちゃっくんぽっぷ』は固定画面型のアクションゲーム。主人公のちゃっくんは、迷路に突入、もんすたを爆弾で排除しながら囚われのハートを助け出します。

固定画面型とは、八〇年代に流行したゲームの世界（マップ）すべてがひとつの画面に収まっているという形式のことです。

本作の舞台となる迷路は画面ひとつ分の面積で、現代のゲームのように広がっていくことはありません。しかし、画面ひとつという限られた世界でありながら広い空間となっており、**独特のプレイ感**を生み出しているのです。

固定画面型はかつてゲームの花形でした。あらゆる構成要素がひとつの画面に収まっているため、受け手にはわかりやすく、作り手に構成力が求められるジャンルだったのです。

当時固定画面型が隆盛した理由としては、ハードウェア的な制約も少なくない影響を及ぼしていたでしょう。

『ちゃっくんぽっぷ』のアーケード版が発表されたのは一九八三年。ファミコン生誕の年であり、日本で初の大規模なブームを巻き起こした『スペースインベーダー』からわずか五年後に過ぎません。処理能力とメモリの制約はパソコン、業務用を問わず大きかったようで、広大なマップを移動していくようなゲームが

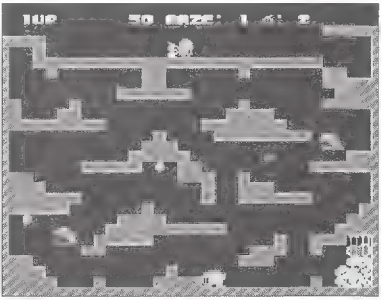
ようやく増え始めてきた時期だったのです。

広大な画面

では、画面ひとつ分の迷路が広く感じられるのでしょうか。
その理由は、ちゃっくんが天井も移動できることにあります。十字キーを上に入れるとちゃっくんはジャンプしますが、本作のジャンプは何かを飛び越すようなものではありません。人間で言うところの背伸びに近いアクションで、背伸びの範囲内に天井があれば逆さにはりつけます。

そればかりか、そのまま天井を移動することまで可能。マップの面積こそ画面ひとつ分ですが、プレイヤーは床＋天井の広い範囲を移動できるのです。限られたスペースを有効活用する、**匠の技**と言えるでしょう

床と天井を移動するのですから操作は複雑になりそうなものですが、「十字キーを横に入れる」だけで、自動で段差を上り下りし、目の前が壁で塞がれていた場合は天井に張りついてくれます。十字キーを下に入れて自発的に止まらない限り歩き続けるなど癖を持ってもいるのですが、自動補正と任意のジャンプを上手く使うことにより、迷路の中の限られた空間を**忍者のように移動できる**のです。


とらわれたハートを主人公の「ちゃっくん」が救出する。
画面固定型アクションの名作で、
ゲームセンター版からの移植作。

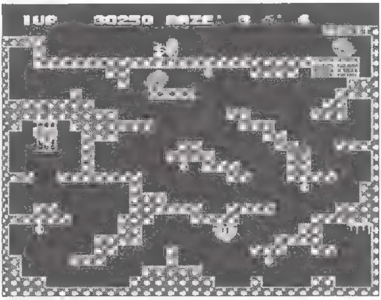
ステルスゲームの先祖

移動と同様、攻撃方法もユニークです。ちゃっくんの武器は時限爆弾。地形に沿って転がっていき、一定時間が過ぎると爆発。煙の中に巻き込んだもんすたや卵、ハートを閉じ込めたオリを破壊します。あくまで時限爆弾であり、対象物に触れたときに爆発するわけでは**ない**のがポイント。

もんすたが迫ってきたからといって慌てて爆弾を投げても爆発が間に合わない

ため、相手の動きを予想して爆弾を使う必要があります。だからといってそこら中に爆弾を投げまくっても上手くいきません。

なぜならちゃっくん自身が煙に巻き込まれるとミスになってしまいますし、爆弾は画面内に二個までしか置けないのです。



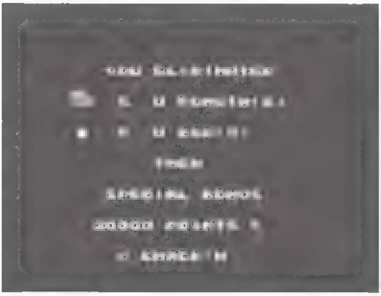
天井にはりつく「ちゃっくん」。
床と天井を行き来することができるため、
実際のプレイフィールドは見た目よりも広い。

このようにひねりの利いた爆弾ですが、時限爆弾であることと、地形に沿って転がることを理解すれば、真の力を引き出すことができます。

天井に張りついた状態から穴の中へ投げ込んだり、相手の予想進路に仕掛けておいたり、ハートを閉じ込めたオリに設置した後に自分は次の目標へ向かったり……と場当たり的に爆弾を投げまくるのではなく、**作戦を立てながらの攻撃**が可能となるのです。

本作は面クリア時にボーナスが入りますが、「もんすたを全滅させた」ときより、「一切倒さず脱出した」ときのほうが断然高得点。爆弾の性質を理解した上でしっかりと作戦を立てることが評価されているのがわかります。

現代のゲーム界には、相手に見つからずに隠密裏にことを遂行する「ステルスゲーム」というジャンルが存在しますが、本作こそはその遠い先祖なのかもしれません。



1匹も敵を倒さずにハートだけを助け出すと
ボーナスが与えられる。無益な殺生はさけて
こっそりと目的を達する様はまるで忍者のようだ。

時代を超えるもの

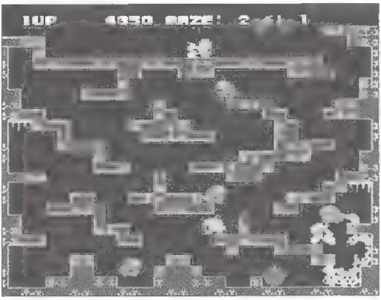
本作は色々と癖はあるものの、構成要素がハイレベルでまとまっており、その面白さは二〇二三年の視点で見ても何ら色あせていません。

迷路の床や天井を駆け巡るのは楽しく、複数のもんすたを一発の爆弾で処理するのは痛快です。

固定画面だからこそ、ちゃっくんともんすたの追いかけっこや、ある程度先を見越して動かなければならないという点が際立ちます。世界の面積が画面ひとつ分という制約が転じてメリットとなっているのです。

時代を超えているのはキャラクターデザインの点においても同様です。ちゃっくんは鳥をモチーフとしたと思しき謎の生き物ですが、丸っこいフォルムは愛らしく、真っ黄色の身体は主人公にふさわしいアイコン的なインパクトを持っています。

対するもんすたはちゃっくんとは対照的な暗色系なので、味方でないことは一目瞭然。



「ちゃっくん」の武器は爆弾。
煙に巻き込んだ相手を倒すことができる。
高得点だが相手の動きを読む必要がある。

真っ赤な目と大きく裂けた口が恐ろしげながら、どこか抜けた風情があり、怖すぎず可愛すぎないという絶妙なバランスの上に成り立っています。

キャラクターに使える色数に制限があるからこそ、このようなわかりやすさが生まれたと言っても過言ではないでしょう（両者はタイトーの別ゲームに出演しているのですが、それもうなずける優れたデザインです）。

様々な制約を乗り越えるための工夫、そして職人の技。そこには現在注目されている**「日本の物作り」の神髄**があります。

ハードウェアがハイスペック化した現在だからこそ、本作のようなビデオゲームがもう一度評価されるべきなのではないでしょうか。（**Y**）

ディグダグ

ジャンル
アクション
メーカー
ナムコ
発売日
85.6.4
定価
4,500円

一九八二年にアーケードで発表されたアクションゲームが、一九八五年にファミコンへ移植された。土の中に潜む怪物にモリを突き刺し、空気を送り込んで破裂させるコミカルな内容。膨らませた怪物をすり抜ける、薄い壁の向こうにモリを撃つなど様々なテクニックが存在。メーカー側がこれに「風船抜き」「インケン撃ち」といった名前をつけ、ファミコン版のマニュアルなどで広めた。

ポップでキュートなビデオゲーム

『ディグダグ』は初期ナムコのセンスの良さが発揮された作品です。ポップ&キュートなキャラクターたちが奥深いルールで戯れる様は、「**これぞ八ビットゲーム！**」と感嘆の声を上げたくなるくらいに素敵。

年齢、性別を問わずに楽しめる、黎明期のビデオゲームの良さが**ぎゅっと詰まっている**のです。

本作は地底で怪物と戦うゲームのはずですが、画面はまるで柔らかな布の上にアップリケを縫いつけたかのように明るく温かみのあるものです

主人公の「ディグダグ」は、宇宙服っぽい白い上下とヘルメットに身を固めた地底のヒーロー（『ミスタードリラー』の主人公の父、ホリ・タイゾウというのは後付け）。

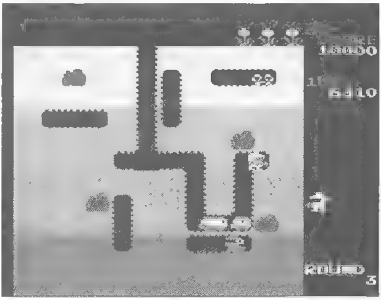
彼の相手は、風船が水中めがねをかけたかのような「プーカァ」と、炎を吐く恐竜「ファイガー」。

ディグダグは地中を掘り進む能力と、モリ&ポンプを武器に、「モリを発射して相手に突き刺し、ポンプで空気を送り込んで破裂させる」という技、そして「岩の下を掘り抜いて相手の頭上に落として潰す」技で怪物に立ち向かっていきます。

特に後者はハイスコア狙いには重要。それというのもまとめて相手を潰すと高

得点が入るからです。

破裂や**落石**やら文字にするとなかなかのエクストリームっぷりですが、実際のゲーム画面はとてもほんわか。空気を送り込まれたプーカァが破裂しようと、ディグダグが火炎にまかれようと可愛らしさは失われません。



地底で戦う設定だが画面はポップでキュート。ルールはシンプルでディープ。初期ナムコのゲーム作りを体現した画面固定型アクション。

では、なぜここまで徹底してポップでキュートな雰囲気が追求されたのでしょうか。そこには、同じメーカーの偉大な先輩である『パックマン』の影響がうかがえます。

『ディグダグ』と『パックマン』と

『ディグダグ』のオリジナル版に三年先んじて『パックマン』は発売されています。主人公のパックマンが追ってくるモンスターをかわしつつ、迷路に配されたクッキー（エサ）を食べつつ走り回るという内容です。

『パックマン』は日本のみならずアメリカでも大人気となり、無数のキャラクター商品が発売され、アニメ化までされたのは読者諸兄もご存じの通り。

『ディグダグ』には、そんな〝大先輩〟『パックマン』と対比すると興味深いポイントがいくつか存在しています。

まずはビジュアル。『パックマン』は女性をターゲットに含めたゲームとして企画されており、そのビジュアルは計算され尽くしたクール＆ポップさでまとめられています。

黒＆ダークブルーの通路を黄色も鮮やかなパックマンが駆け抜け、それを赤・青・オレンジ・ピンクのモンスターが追いかけます。面クリア時には迷路の壁がネオンサインのように点滅する……と普通に動作するだけで、もうオシャレの一語です。

『パックマン』が夜の都会を思わせる寒色系の背景だったのに対し、『ディグダグ』のそれは茶色を中心とした暖色系。

そこにディグダグやプーカァ、ファイガーが配される様は、まるでキルトの上にアップリケを縫いつけたかのようです。綺麗にわかれた地層はスポンジケーキ風でもあり、ディグダグがこれを掘り進むことで点数が入るあたりは、「迷路を進んでクッキーを食べると点数が入る」というパックマンの姿とある種の符合を見せています。

掘ることで生まれる通路とテクニック

ゲームの構成要素の上でも『パックマン』からの影響と思しき部分が見られます。それは「迷路」と「テクニック」という二点です。

『パックマン』では迷路の形が決まっており、その中でモンスターを回避したり誘導したりします。決まった動きをしてモンスターをひとまとめにするような手法は存在していましたが、迷路が複雑かつゲーム展開が早いため、誰でも使えるテクニックとして全国に流布するには至りませんでした。

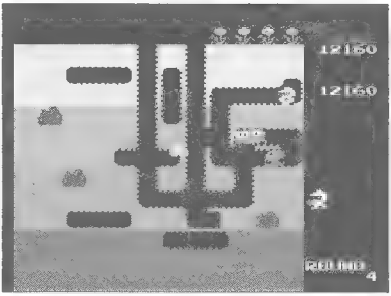
『ディグダグ』では主人公が移動して土を掘ることで通路が生まれます。岩でのまとめ潰しを実現するために縦穴を掘るなど、自分の目的に合わせて通路を作り出せるのです。

そんな中で使える様々なテクニックが存在し、名前をつけられメーカー公認のものとして紹介されました。

たとえば前述した縦穴の掘り方は「たて穴落とし」。

普通は相手に触れるとミスになりますが、ポンプで膨らませた状態だとすり抜けられる現象は「**風船抜き**」。

薄い壁ならモリが貫通する現象を利用し、壁越しにモリで狙い打つテクニックは「**陰険打ち**」といった具合です。知識とちょっとした手順でプレイを大きく有利にできるあたりは、現在で言うところの裏技。



自分で地底を掘り進み、通路を作ることができるのが大きな特徴。無計画に穴を掘ると、このように複雑なばかりの迷路ができてしまう。

名前のついたテクニックを行使することで上級者気分に浸れ、他者とテクニックをきっかけにしたコミュニケーションを取れ、得意なテクニックや苦手なテクニックを練習するといったモチベーションが生まれる……と様々なメリットがあったのです。

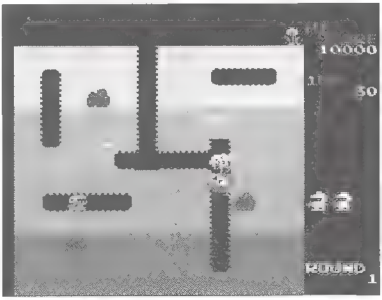
　こうした現象の、どこからが意図的でどこまでが偶然だったのかは、開発者ならぬ身としては知るよしもありませんが（関係各位からの情報提供をお待ちしています）、『パックマン』という巨人の後に出た、同じ固定画面型アクションを語る上では考慮するに足る材料なのではないでしょうか。

暖かさと懐の深さと

　本作の暖かさはグラフィックの色調ばかりのことではありません。ゲーム内容もまた、幅広い層を引きつける暖かさに満ちています。

　本作のプレイは「リスク&リターン」という考え方をバックボーンとしています。

　ただ面クリアするだけであれば、相手を一体一体ポンプで破裂させてしまうローリスクなプレイで問題ありませんこれがハイスコアを狙うとなると事情が変わってきます。



薄い壁の向こうにモリを撃ち込み、
一方的に「プーカァ」を膨らませている。
こうした小技にメーカーが名前をつけて広めた。

　前述の通り、ひとつの岩で沢山の相手を潰せば高得点となるため、相手をまとめるための通路掘りや、「風船抜き」で足止めと位置調整を行うなど、**テクニックを複合して使うことが必要**になってきますが、足止めが間に合わずに相手に捕まったり、岩を落とすタイミングを間違えたりするなどミスすると一点も入りません。

　『ディグダグ』のスポンジケーキのような地底は、楽しさ重視の初心者と点数狙いの上級者、その両方のプレイヤーを満足させる懐の深さを併せ持っているのです。（Y）

ハイパーオリンピック

ジャンル
スポーツ
メーカー
コナミ
発売日
85.6.21
定価
6,500円

一九八三年にブームとなったアーケード用アクションゲームが一九八五年にファミコンへ移植。「一〇〇メートル走」「幅跳び」「槍投げ」「一一〇メートルハードル」といった陸上競技をフィーチャーしており、選手はボタンを連打すればする程速く走る。連打には定規やコインなどの道具が使われることも多く、専用コントローラ「ハイパーショット」の限界に挑むようなプレイが日本各地で行われた。

「連打」というスポーツ

みなさん、競技場へようこそ。これから国の威信を賭け、指が砕けるまで連打してもらいます。

『ハイパーオリンピック』というタイトルを聞いただけで、あのときの**指の痛み**が蘇るという読者諸兄も多いのではないでしょうか。

本作はオリンピックの陸上競技をテーマとしたゲームです。

ふたつのボタンがついた専用コントローラ「ハイパーショット」の上で、プレイヤーの肉体を追い込む**過酷な戦い**が行われます。

「ハイパーショット」についているのはボタンふたつのみ。基本的に、ボタンを素早く連打すればするほど競技者は速く走り、好記録を出せます。

しかし、イノシシのようにボタンを連打するだけでは勝てません。

一〇〇メートル走ではボタン連打の速度がポイントですが、続く幅跳びや槍投げ、一一〇メートルハードルではボタンを押すタイミングも問われます。

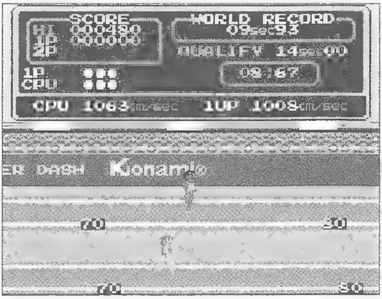
幅跳びと槍投げは踏みきりのタイミング及び角度をボタンで決定しますし、一一〇メートルハードルではハードルが目の前に迫ったときにタイミング良くジャンプしなければなりません。

しかしながら、本作においては連打速度がとにかく重要になります。

傑作空手マンガ『空手バカ一代』では

主人公の〝ゴッドハンド〟大山倍達が**「技は力の中にあり」**(体力を伴って初めてテクニックが活きてくる)と語っていますが、これはそのまま『ハイパーオリンピック』にも当てはまります。

タイミング(技)がいくら巧みでも、連打速度(力)がなくては、記録は効果的に伸びていかないのです。



連射すればするほど速く走れ、記録が伸びていく。シンプルでわかりやすい内容に、ゲームマニアもそうでない人も熱中。様々な連射法が生み出された。

伸びてゆく身体、記録という物差し

目に見えてわかりやすい「記録」という物差しがあり、連打すればするほど伸びていくとなれば、筆者を含むファミコン世代の男子たちが黙っているわけはありません。

もっと速く、もっと速くの念を込め、**様々な連打法**が生み出されました。

指1本を立て、手首から先を震わせて連打する「ケイレン打ち」。

人差し指と中指で交互にボタンを叩く「2本打ち」。

指をかぎ爪のように曲げ、爪でボタンをこする「コスリ打ち」。

いずれも肉体と「ハイパーショット」に過酷な負担をかける連打法です。

手首が痛くなったり、**爪がボロボロ**になったりといったトラブルは日常茶飯事ですが、それでも男子たちは連打を止めませんでした。

そんな彼らを女子らは冷ややかに見ていたものですが、なぜ男子たちはボタン連打することにここまで熱くなれたのでしょうか。

当時ファミコン世代の主力といえば中学・高校生。いわゆる伸び盛りであり、彼らは「自分の能力がどんどん上昇していく」という希望的な体感を持っています。

加えて、『キン肉マン』や『リングにかけろ』といった『少年ジャンプ』に代表される少年マンガから「肉体を酷使するほど自分が強くなれる」という価値観

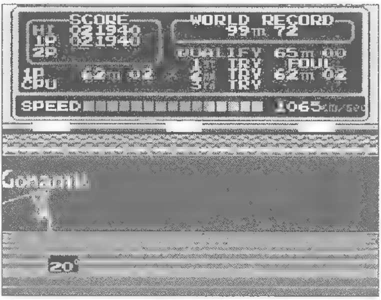
を受け取ってもいるのです。

となれば、「連打という肉体酷使」に「記録という名の目安」が加わった『ハイパーオリンピック』が日本中の男子たちに受けたのもおわかりいただけるのではないでしょうか。

筆者などは「ケイレン打ち」「二本打ち」「コスリ打ち」といった「技名」を口にする度、少年マンガの主人公になったかのような、こそばゆくて誇らしい気持ちになりましたし、少しずつ伸びてゆく記録に自らの「成長」を体感してもいたのです。

体感というゲーム、男の子というもの

本作を遊ぶということは、「限界に突き当たる」ことと、「思いがけず記録が伸びる」ことの繰り返しです。



槍投げでは槍を投げるタイミングと角度が重要になる。
連射のみには留まらない競技内容だが、
重要になるのはやはり連射による助走だ。

発売当初は連射コントローラが使えないと思われていた本作ですが、「ジョイボール」など特定機種を使うなどの抜け道が見つけられ、「記録」は機械の力による超高速連打で飛躍的に伸びていきました。

普通では考えられない速度にひと笑いはするものの、その記録には「自分の力で勝ち取った」という体感はなく、筆者の周囲では自然に連射コントローラは封印されることとなったのです。

酷使された「ハイパーショット」は汚れ傷ついていきますが、練習用のスポーツシューズをはきつぶすのにも似た、**ある種の愛着**を感じずにはいられませんでした。

ゲームの中でタイムが縮まったところで、実生活において何の役にも立たないのは確かです。しかし、伸びてゆく身体能力の中、連打することに喜びを感じ、友達と競い合う仲間意識的なものがあったのも事実。

それが**男の子**というものだったのです。（Y）

ドルアーガの塔

ジャンル
アクションRPG
メーカー
ナムコ
発売日
85.8.6
定価
4,900円

一九八四年にアーケードで発表された同名のアクションRPGが、翌八五年にファミコンに移植された。黄金の騎士「ギル」は、悪魔「ドルアーガ」を倒し、巫女の「カイ」を救うべく、六〇階建ての塔に挑む。それぞれの階には、特殊な条件を満たすと出現する「宝箱」が存在。中には「ギル」をパワーアップするアイテムが入っている。隠しキャラが流行するきっかけを作った作品のひとつ。

カートリッジに潜む謎

六〇のフロアに詰め込まれた、奇怪な謎また謎。謎を解いて宝箱を手にするための緊張感溢れるプレイ。

『ドルアーガの塔』はRPG黎明期のゲームセンターに生まれ落ちたアクションRPGです。

本作を象徴するのが、フロアに隠された宝箱の存在。隠された条件を満たすことで宝箱が出現、これを手に入れることで主人公のギルはパワーアップしていくのです。

ギル同様、謎の難度も後へ行くほどパワーアップします。

一面であれば「グリーンスライムを三匹倒す」、四面なら「鍵を取らずに扉を通過する」と確かに序盤は簡単です。

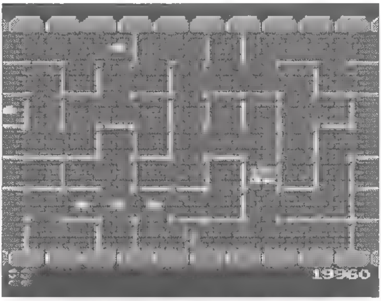
しかし、三三面では「右に七回、左に一回、右に七回十字キーを入れる」、三一面では「**セレクトボタンを押す**」、四五面では「最初に出現している宝箱を取らず、五種の敵を特定の順番で倒す。こうして出現した三個目の宝箱を取った後に最初の宝箱を取る」など、後半はかなりの難しさとなるのです

本作は前述した通りゲームセンター生まれ。もちろん宝箱の謎は伏せられた状態で発売されたわけですが、腕に覚えのゲーマーたちが連日ゲームセンターに押しかけ、謎をひとつひとつ解いていきました。

ネットも電子メールもない時代だった

にも関わらず、ゲーマーたちは相互にコミュニケーションを取り合い、『ドルアーガの塔』という難題に挑んでいったのです。

　当時のゲームセンターにおいて、宝箱の出現条件はまるで剣豪ものに出てくる奥義のような扱い。常連グループに属する者の間でのみ、六〇階すべての謎を記した秘伝書の如きメモが伝えられていくのでした。



悪魔「ドルアーガ」の塔に黄金の騎士「ギル」が挑む。塔のフロアには「宝箱」が隠されており、謎解きに多くのゲーマーたちが挑んだ。

　宝箱の謎を守るべく、ゲームセンターに備えつけの箱で画面を隠してプレイする者すらいたのですから徹底していました。

『マイコンBASICマガジン』などの雑誌が謎を公開するまでこの状態は続き、筆者のような一般人などは、箱の奥から垣間見える画面をのぞき込むしかなかったのです。

『ドルアーガの塔』がつないでくれた絆

『ドラゴンクエスト』の初代作が発売される前のことでしたから、剣と魔法のファンタジー自体馴染みが薄かった上、ゲームセンターに宝箱の出現条件が書かれたメモを持ち込み、いちいちチラ見しながらプレイするという筆者当時の姿は、友達にはかなり奇異なものに見えたようです。

「ゲームを変な風に遊んでいる」とからかわれたときなどは、「このゲームは大人向けやから、ファミコンに移植されたりはせえへんのちゃうかなあ（しないんじゃないのかな）」と上手く切り返したつもりでいたのですから、もう本当に赤面するしかありません。

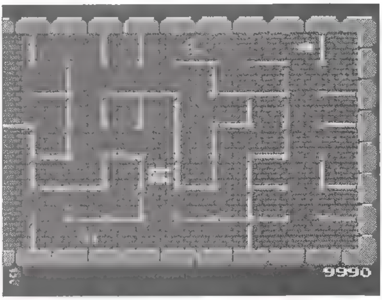
　そんな厨二病真っ盛りの筆者だったので、ある日、友達が「お前がゲーセンで遊んでたあのゲーム、ファミコンで出るらしいで」と教えてくれたときなどは、まるでお気に入りのインディーズバンドがメジャーデビューを決めたかのような

複雑な気分になったものです。
それでも、友達は「お前があんなに楽しそうにしてるからあのゲーム買ったけど、どうしていいんかわからん。家に来て教えてくれへんか?」と誘ってくれました。
『ドルアーガの塔』を仲立ちにして友達との絆が深まったかのようで、ファミコン移植に感謝したことを覚えています。

驚異のマゾゲー

ファミコン版『ドルアーガの塔』は、はっきりいって結構なマゾゲーに他なりません
無料でコンティニューが可能なため、アーケード版よりもマゾ度数はいくらか下がったものの、それでも充分にマゾいです。

前述の通り、宝箱はフロアごとに様々な条件を満たさないと出現しません。
アバウトに遊んでいても偶然宝箱が出るのは最初の三面くらいのもので、その後は予め条件を知った上でかなり緻密なプレイをする必要があります。
なら宝箱を無視してどんどん先へ進め



最初の宝箱は「グリーンスライムを三匹倒す」と出現し、中身は壁を壊せる「カッパーマトック」。このあたりは宝箱の謎解きもシンプルでわかりやすい。

ばいいではないか……というとそうではありません。
二面の「アーマー」を取っておかないと、五二面の「ハイパーアーマー」が手に入らないなど、初期の宝箱がクリアに必須のアイテムを取るための条件になっているパターンもありますし、一九面で「ブックオブライト」を取らないとその後の面が真っ暗になる、二四面の「バランス」がないと二六面の「ハイパーゴーントレット」を手に入れても剣が抜けなくなるなど、宝箱を取り損ねたばかりに実質上プレイ続行が不可能になることまであります。
そのくせ、宝箱の中にはギルの体力が少なくなったり、タイムの減りが速くなるなどマイナス効果のものも混じっていますし、中には「最初から宝箱がない」

面まで存在しているのですから、とんでもない意地の悪さです

本作の宝箱は『ゼビウス』の「ソル」に続く、隠しキャラのハシリ的な存在です。

隠しキャラという概念がまだ周知されきっていなかった時代に「迷路のある一点を二回通過する」「**六色のスライムを決められた順番で倒す**」「それまではタイトル画面でしか使っていなかったセレクトボタンを押す」などの鬼畜な謎を一切ノーヒントで配置するというのは卓越したセンスとしか言い様がありません。「謎が難しすぎて誰も解けない」という可能性だってないわけではなかったのですから。

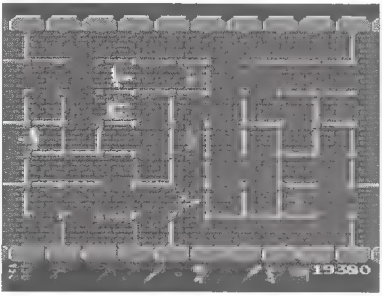
常時縛りプレイ

すべての謎が解けた現在であっても、『ドルアーガの塔』のプレイは緊張感溢れる楽しいものです。

現在のゲーム界には「縛りプレイ」という楽しみ方が存在しています。

これは特定のアイテムを使わなかったり、ある流儀に従った行動を取るなど、プレイの自由度を束縛する（縛る）ことで緊張感を増す試みですが、『ドルアーガの塔』において宝箱を出そうとすると、遊び方は自然と「縛りプレイ」的なものとなってきます。

たとえば一〇面の宝箱は「レッドスライムの出す呪文を盾で受ける」という条件で出現するのですが、レッドスライムが呪文を出すかどうかは気分次第の模様。

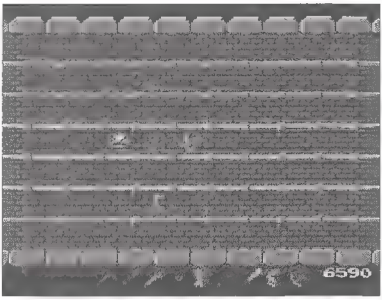


強力なナイトたちや、壁を越える呪文を放つ魔術師が行く手を阻む。ギルも宝箱のアイテムでパワーアップ、最初とは比べものにならない強さだ。

運が悪いと時間だけがどんどん過ぎていきます。

四面の宝箱は「残り時間が五〇〇〇以下になる」と出現。クリアに必須のアイテムではないのですが、コンプリートを目指すなら五〇〇〇カウント以内に素早くクリアする腕前が必要になってきま

す。
三八面の宝箱出現条件は「剣を出したままでウィザードの呪文を受ける」こと。通常は正面に向けた盾ですが、剣を出した時は左脇に構えるため、いつもとは違った位置取りが必要になります。
もう、常時「縛りプレイ」といっても過言ではないマゾさです。



ドルアーガを倒し、巫女「カイ」を助け、
秘宝「ブルークリスタルロッド」を取り戻しての大団円。
物語はまだまだ続くが、それは続編でのお話。

その甲斐あって、宝箱の中身を得たギルは初期状態とは比べものにならないほど強くなります。
歩く速度は速くなり、かなりの高速で剣を出し入れできるように。
盾以外の場所に呪文を食らっても一度だけならミスにはなりませんし、邪魔する迷路の壁をいくらでも破壊可能となります。角のついたカブトに、青いラインの入った盾、その姿のなんと頼もしいこと。

玉砕する僕ら

アーケード版の知識と無料コンティニューを駆使してクリアはしたのですが、ファミコン版には、さらに難度を増した裏面が存在しているというではありませんか。
「一回はクリアしたんやから、いけるんちゃう?」などと言いつつ友達と裏面に挑んだのですが、その見通しは甘すぎました。
色々試してはみるものの、自力ではほとんど謎が解けず、仕方なく雑誌や攻略本のお世話になったのですが、正解を見て仰天しました。
「上からブラックスライムを刺す」「歩きながら呪文を盾で受ける」「壁を七回壊してからセレクトボタンを押す」など、表面を上回る鬼畜仕様。
「こりゃわからんわなあ」と笑い合った後、今度は裏面をクリアしようと奮い立ったのは、『ドルアーガの塔』が謎解きばかりのゲームでは「ない」からに他ならないのです。 (Y)

スーパーマリオブラザーズ

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
85.9.13
定価
4,900円

一九八五年に発売されるや空前の大ヒット、ファミコンを〝ファミリー〟の名にふさわしい国民的ゲームハードに押し上げたアクションゲームの金字塔。ほぼ三〇年後のいまでも抜くものがない、世界一売れたゲーム！ マリオとルイージ兄弟が、さらわれたキノコ王国のお姫様ピーチを助けに行くシリーズの原点だ。そのアスレチック性は『マリオブラザーズ』＋『ドンキーコング』の集大成でもある。

いままでの『マリオ』シリーズのいいトコどり

本体の発売から二年。サードパーティ製のソフトも出揃って快進撃の兆しを見せていたファミコンが本格的に世界に〝ジャンプ〟する弾みをつけたのが本作『スーパーマリオブラザーズ』でした。

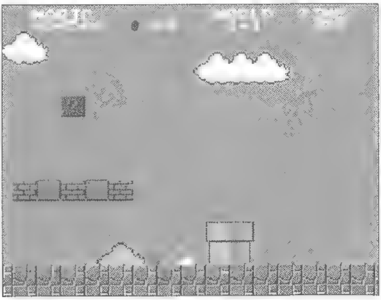
その勢いは日本国内にとどまらず、全世界で四千万本を突破。**ゲームデザインした宮本茂さんが京都にいながら「世界の宮本」になった記念作でもあります。**

まだファミコンを買ってなかった筆者は、大阪・日本橋で『スーパーマリオ』の中古と他のソフトの抱合せをしてる路上販売にバッタリ。ついてきた『バトルシティ』も面白くてラッキーでした。

赤い帽子とオーバーオールが目印のマリオがスーパーヒーローにのし上がった本作は、いままでのいいトコどりでもあります。ジャンプして穴や段差を飛び越え、障害をものともせずゴールを目指す**アスレチックアクションは『ドンキーコング』から。**

そして**敵をやっつけ、モノを壊すアクションは『マリオブラザーズ』が原点。**前はミスになってた踏みつけが解禁され、キノコのクリボーに乗っかって倒せるダイレクトな攻撃もオッケー。亀のノコノコを踏んづける→蹴飛ばしてザコを跳ね飛ばす連続のコンボも加わり、より攻めのプレイが満喫できるように。頭上のブロックを突き上げる「パンチ」は隠しア

イテムを探す「探索」の色を強めてます。マリオの操作はドット絵のパターン以上にヌルヌルとよく動く感触を受けます。Aボタンを押す長さによってジャンプの飛距離が変わり、Bボタンで加速をつければ崖っぷちも大ジャンプで飛び越せる。勢いがついたマリオは慣性がついて急に止まれず、キュキュッとブレーキをかける仕草も。**デジタルにアナログの息遣いを持ち込んだ『スーマリ』**は、すでにハードのスペックを凌いだ「任天堂力」をまとっている感があります。


マリオとキノコが出会った瞬間、伝説が開幕！
1回ミスOKな優しさや炎が撃てるファイヤーマリオなど、
「スーマリ」は初代からサービス満点だった。

スーパー＝巨大化する説得力のデカさ

本作が「スーパー」たるゆえんはマリオのパワーアップにあり。それ以前のパワーアップは自機が光ったりショットの弾数が増えるだけだったのが、**マリオは巨大化！** これほど説得力のある「スーパー」も他にはありえなさそうです

この「スーパー」の魅せ方も実に上手い。しょっぱなの1-1で最初にブロックがある地帯で「?」をパンチすると、でかいキノコが出現してマリオに向かって走ってくる！ あわあわしてると激突し、スーパーマリオの爆誕 自分から取りに行かせるアイテムは初めてでした。

新しいアイディアでも、プレイヤーに気付いてもらえなければ意味がない。**『スーマリ』は「気付かせること」にとても自覚的で、出し惜しみしていません。** ステージの締めでポールに飛びつくところでも、高いポイントにしがみつくと高得点＝Bボタンダッシュでジャンプ力が伸びる気付きのきっかけ。

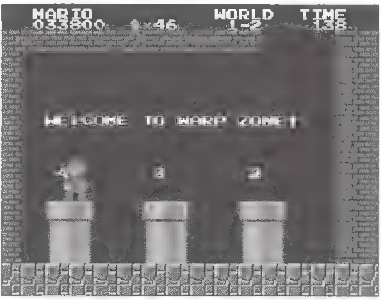
それに舞台が地下に移った1-2の終わりでは、リフトがわざわざ天井に乗りやすい場所にあり、そこを通ると先のステージへのワープ土管。表面的なガジェットの後ろにある「隠し」に導く巧みさは、他社のゲームにはなかなか見られなかったものです。

「隠し」をきっかけに誕生したユーザーコミュニティ

小気味よいジャンプによるアクションの面白さ、強烈なスーパーマリオの巨大化やファイヤーマリオといったパワーアップ。そんなアイディアの秀逸さという「質」と共に、本作は「量」も同時代の中ではスーパーな存在でした。

一ワールドの中で四つ、キノコ王国の野外あり地下にも潜り、ときには水中ステージもある変化に富んだステージ。エリア最後にはクッパが待ち、ドラマチックな盛り上がりと決着の波もあり。

そのすべてに、必ず「隠し」が潜んでいる。土管があればコインがうなるボーナスステージを怪しみ、不審なレンガブロックは叩いて豆の木を確認するのは基本中の基本。自分の足元にあるかもしれない未知に思いを馳せる**センス・オブ・ワンダーが、実際のステージを何倍も広く感じさせたのです。**



『スーマリ』は『ゼビウス』が仕掛けた隠しブームを再び燃え上がらせた火種でもある。ワープゾーンを発見した喜びもスゴかった。

『スーパーマリオ』が家庭用にもたらした**最大の衝撃は「ユルさ」**かもしれません。時間あたりの収入がシビアに求められる業務用とは逆に、家庭用は買った人が長く遊べるほど中古にも流れにくくて、メーカーもユーザーもウイン-ウインですから。

無限増殖技も〝あえて〟残したのでしょう（業務用の『VS.』版では削除）。仕込んだワザもあったのでしょうが、バグを含む〝裏ワザ〟も出るわ出るわ。

そんな裏ワザブームの旗を振ったのが創刊ラッシュにあったゲーム雑誌たち。読者の投稿に賞を与えたりして交流も賑わう一方で、**ウソテクも横行して泣きを見るピュアなユーザーもいたり。**「幻の九ワールドがある！」という都市伝説まで飛び出しましたが（一応バグ技では存在）、「ユーザーのコミュニティ」が生まれるきっかけとしても『スーマリ』の存在は巨大だったんですね。（T）

キン肉マン マッスルタッグマッチ

ジャンル
アクション
メーカー
バンダイ
発売日
85.11.8
定価
4,900円

一九七九年より「週刊少年ジャンプ」で連載スタート、人間以上のパワーを持つ「超人」らが戦う姿を描いた大人気マンガが一九八五年にゲーム化。お調子者だが友情に篤いキン肉マンと仲間たちが戦う。「命の玉」を取ると超人たちがパワーアップし、原作通りの必殺技が使えるように。ブロッケンJr.の「ナチスガス殺法」は回避が極めて困難なため、二人対戦時には使用禁止令が出ることも。

組み合えないプロレスゲーム

『キン肉マン マッスルタッグマッチ』は様々な意味でファミコン時代を象徴するようなゲーム。

その名はトラウマと共にファミコン世代の心に刻まれています。

プロレスゲームといえば「組み合ってから多彩な技が出る」というシステムを採用したものが多いですが、本作はプロレスではなく超人レスリングのゲーム化のせいか、「組み合う」という概念は存在しません（最大限好意的に解釈すれば、キン肉大王と委員長のエキシビションマッチで、手四つから組み合っての攻防が〝古すぎる〟と大ブーイングを浴びていたことに配慮したものか）。

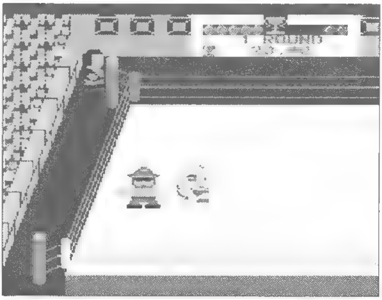
しかも単にジャンプしただけでも体力を消耗する（！）ため、普段の戦いは「**パンチを単発で出し合う**」と実に地味です。

このパンチもただのパンチの割に硬直時間が長く、下手をすると背後を取られて、一方的にバックドロップを食らうため、おいそれとは打てません。互いの隙を狙うじりじりじりとした戦いが繰り広げられるのです。

必ず殺すと書いて「必殺技」

そんな膠着状態を一気に引っくり返すのが、「正義超人の知恵袋」ことミート君が投げ入れる「命の玉」です。

「命の玉」をゲットすれば、体力が回復し、歩行速度がアップ。さらに必殺技が使えるようになります
たとえばキン肉マンであれば、背後から攻撃すれば必殺の「キン肉バスター」に。ラーメンマンはジャンプ中に攻撃で「空手殺法」を出すなど、必殺技は超人ごとに様々な条件で発動。いずれも高い攻撃力を発揮します。


マンガ『キン肉マン』の超人たちがタッグマッチ！ブロッケンJr.の「ナチスガス殺法」など必殺技が戦いを様々な意味で盛り上げた。

なぜか本作の超人たちは**「相手に与えたダメージ分だけ自分の体力が回復する」**という吸血鬼めいた能力を持っているため、必殺技を当てれば一気に状況が引っくり返ります。

特にブロッケンマンの**「ナチスガス殺法」**や、テリーマンの「ブルドッキングヘッドロック」、ウォーズマンの「ベアークロー」は格闘系ゲーム史上に残るくらいにブッ飛んだ性能を発揮。純真なファミコン少年たちの心を狂わせました。

「ナチスガス殺法」は高速かつ長射程のガスが飛んでいくというもの。ガードの存在しない本作ですから、ガスを乱射するだけで回避困難な連携に。それだけでも恐ろしいのに、当たれば自らの体力を回復することさえ可能なのです。

「ブルドッキングヘッドロック」はテリーマンがダッシュし、相手の頭を抱え込んで叩きつける技。

現代の格闘ゲーム風に言えば「移動投げ」という奴ですが、ダッシュ速度が速い上、相手が地上にいようと空中にいようと、攻撃中だろうとお構いなしに吸い込んでしまいます。

「ベアークロー」はウォーズマンが手甲の爪を構えて突っ込む突進技。

ただでさえ足が速いのが「命の玉」でさらに高速化しており、突進の早さと相まって逃げることは困難です。

いずれの技も繰り返し決めることが可能で、相手を人間が操作している場合は基本的に死を覚悟すべきですが、「命の玉」の効果が終わればなんとかならなく

もありません。

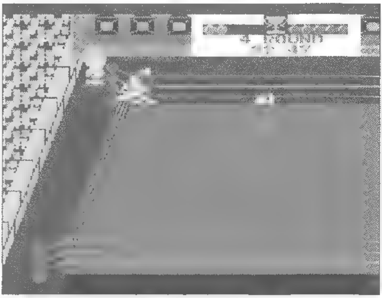
続いて投入される「命の玉」を手に入れられれば被害者と加害者の立場を逆転させることも夢ではありませんが、相手は「命の玉」を取った時点で足が速くなっており、こちらをダウンさせる必殺技が使えるため、運が良くないと次の「命の玉」もあっさり回収されてしまいます。

しかも、本作の超人は体力が減るとジャンプができなくなる上、足も遅くなるのですから完全なドツボ

もう戦いと言うよりは虐殺であり、やられた側は虚ろな目をしながら試合が終わるのを待つしかないのです

悪魔超人シミュレータ

ミート君がどこへ「命の玉」を投げ入れるかは彼のご機嫌次第ですが、対CPU戦ではどう見ても相手を利するように投げているとしか思えません。CPUもミート君が出てきた途端に「命の玉」待ちのような動きをするのですから、もう**完全にグル**なのではないでしょうか。


ミート君が投げ入れる「命の玉」を取れば、
強力な必殺技が使えるようになる。
試合中盤からは「命の玉」を意識した立ち回りが重要。

ハリケーンミキサーでミート君をバラバラに分割、パーツを試合場の外周に配置したくなりますが、本作のリング外は完全に治外法権なのでどうしようもありません。ミート君の手のひらの上で踊らされるしかないのです。

本作はこの様に前衛的なゲームバランスであるにも関わらず、何と対戦プレイが可能です。

加害者となったときの爽快感と、被害者になったときの絶望感は紙一重。

正義超人を使っていたはずが、残虐超人か悪魔超人のようなファイトを繰り広げていることも珍しくはありません。本作は「やられる前にやる」という弱い心をむき出しにする、残虐or悪魔超人の育成シミュレータなのかもしれません。 (Y)

忍者じゃじゃ丸くん

ジャンル
アクション
メーカー
ジャレコ
発売日
85.11.15
定価
4,900円

一九八五年に発売されたアクションゲーム。ジャレコが移植した『忍者くん 魔城の冒険』の主人公・忍者くんの弟であるじゃじゃ丸くんが、裏切り者のなまず太夫にさらわれたさくら姫を救出するため、手裏剣や体当たりで妖怪軍団を倒していく。基本的なゲームシステムは前作のままに、各種のパワーアップが追加。中でも「忍法ガマパックン」の無敵攻撃は痛快で、多くのユーザーの記憶に残る。

玄人好みの兄とフレンドリーな弟

忍者の裏切り者・なまず太夫が、アイドルのさくら姫をさらってしまった!! 兄、忍者くんの留守を守る弟・じゃじゃじゃ丸くんがさくらひめを救出に……えっ、**本来の主役って兄の忍者くん?**

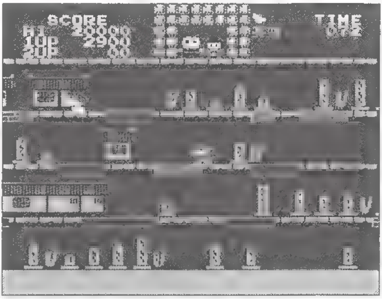
ジャレコを代表するシリーズ第一作の本作ですが、元々はUPLというメーカーのアーケードゲーム『忍者くん』シリーズのスピンオフ作品でした。ライセンスの許諾をもらってジャレコが制作したのがファミコン版『忍者くん 魔城の冒険』や続編の『阿修羅の章』、さらに弟・じゃじゃ丸くんが登場したのが本作という位置付けです。でも、**兄と弟はいままで一度も共演したことがありません。**ふっしぎー。画面のどこにも「UPL」がクレジットされてないことに触れないのは、オトナの優しさでしょうか。

前作の『忍者くん』は、お兄さんが手裏剣で敵を倒すシューティング＋わざと敵に当たって気絶させる「当身」のテクニカル要素が奥深いアクションゲーム。真上にジャンプできない独特のクセがあり、当て身と手裏剣を使いわけて大量のザコをさばく戦略性はバツグンでした。

そんな『忍者くん』が玄人向けなら**『じゃじゃ丸くん』はハードルを下げて、誰でも遊べるようにしたフレンドリー路線です。**四階建ての屋敷の中を歩いて手裏剣で敵を倒し、ザコを八匹やっつけれ

ば一面クリアのシンプルさ。

当身は『忍者くん』を受け継いでいますが、ジャンプで床はすり抜けられなくなり、その代わりに垂直ジャンプは可能になってます。壁なり天井があれば通り抜けられず、穴の空いたところから上のフロアに移動できる素直な操作性です。



『忍者くん』シリーズの基本操作はそのままに、横スクロール画面で奮闘するじゃじゃ丸くん。さくら姫が上に見えてモチベーションもアップ!

二作目はRPGに……『じゃじゃ丸くん』の明日はどっちだ

敵は和風の妖怪たち。一面につき基本的に一種類の敵は三面ごとに入れ替わり、雪女のおゆき→カラス天狗のクロベエ→傘お化けのカラカッサと徐々に手強くなります。そのたびに「おゆき登場」とウルトラマンの怪獣ばりに予告が現れたり、なまず太夫に捕まったさくら姫が花びらを投げてじゃじゃ丸くんに助けを求める演出は、前作よりも凝ったもの。後半の敵・ピン坊やカクタンは当身してからでないと倒せず、オール妖怪勢ぞろいの一九〜二一面に辿り着くのは至難のワザ。

そんな凝ったギミックの印象を、**全部持っていくガマパックン**。アイテムを集めると召喚できる大カエルの「パックン」は、すべての敵を金縛りにして食べちゃいます。カクタンたちとの神経をすり減らす苦しい戦いを、一気に引っくり返すガマパックンのカタルシス！

ハードルを下げたおかげで、じゃじゃ丸くんは人気者になりました。が、**続編の『じゃじゃ丸の大冒険』は最大の特徴だった当身がなくなって普通のアクションになり**（前作のさくら姫は偽物だった！というちゃぶ台返しも）、続く『じゃじゃ丸忍法帳』は『ドラクエ』っぽいRPGに。「その時々に流行ってるものに飛びつく」というジャレコの社風に翻弄されたじゃじゃ丸くんですが（『ミシシッピー殺人事件』を移植したのも『ポートピア連続殺人事件』が売れていたから）、**いつか兄の忍者くんと会える日が来ることを祈ってます。**（T）

いっき

ジャンル
アクション

メーカー
サン電子

発売日
85.11.28

定価
4,900円

一九八五年に発売された業務用ゲームをファミコンに移植した、シューティング要素の強いアクションゲーム。「ひとりやふたり（二人同時プレイ）なのに一揆」という無茶な設定をみうらじゅん氏がイジリ、愛あふれる言葉「クソゲー」の語源にもなったと言われる伝説のゲーム！　パワーアップのはずの竹槍を取ると標準装備の草刈りカマより弱くなったり、イロイロ突っ込みどころもまとめて魅力だ。

ふたりでもいっき！

みうらじゅん氏がプレイして「クソゲー」という言葉を発明するきっかけとなったことでも有名な『いっき』。語源の「一揆」＝「共同体が心をひとつにして反乱を起こすこと」のはずだけど、このゲームで立ち上がる人は最大でもふたり（2P同時プレイ可能）。**ふたりでもいっき！**

まして1Pプレイでの主人公ごんべは、クールを通り越したロックなお百姓さん。その前に立ちはだかる敵はほとんどが忍者で、権力を握る侍は見当たらない。**ごんべ、いったい何と戦ってるんだ!?**

さあ、オラたちのコメをピンはねしてる悪代官をやっつけに行くとすっか。田畑の広がる風景の中、ごんべの手にするエモノは鎌。たまたま手近にあった農具かと思ったら、鎌はブーメランのように飛び、敵をある程度は追いかけてホーミングするスグレモノ。怒りが頂点に達したごんべ、超能力に目覚める！

ごんべの目的は悪代官のクビじゃなく、小判を八枚集めること。なるほど、封建制が終わりを告げた後の資本主義社会を見すえた壮大なビジョンを持っているとは。**命よりマネーと割り切るごんべのスタイリッシュ一揆に感動！**

アーケード版はNOTクソゲー！

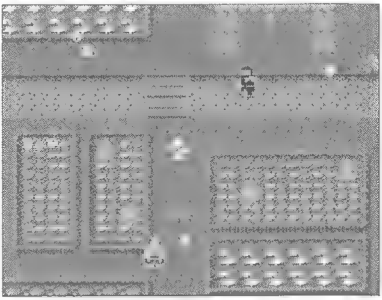
フィールドはかなり広いんだけど、画

面の端まで行かないと隣の画面にスクロールしないので、出合い頭に忍者と激突する事故死もしょっちゅう。孤立無援の中、**一寸先は闇のいっき事情をビジュアル化のスゴさ。**

田畑には、いろいろ戦いを有利にするアイテムが落ちている。大根を拾えば移動スピードがアップし、葉っぱを回収すると分身して無敵に。さらに竹槍を取れば戦力がパワーアップ……前にしか攻撃できなくなり、リーチも短くされてパワーダウン？ スコアは上がるものの、マイナス効果のほうが大きく、『いっき』業界ではもっぱらバッドアイテム扱い。

ひとりでも忍者軍団を圧倒するごんべはフェロモン滴るいい男だけに、唯一の女性キャラ・腰元が追っかけてきてがぶり寄り。とりつかれたら一〇秒間は移動が封じられ、忍者のいいマトにされる厄介さ。妖怪も憑依されるとしばらく鎌が撃てなくて面倒くさいけど、**障害物に阻まれると身震いしてガクガクする腰元はそこだけ貞子なホラー空間！**

アイテムのけむりを取れば、そのステージのクリア後にボーナス面にゴー。



ひとりでも一揆、ふたりでも少なすぎ！
闘魂を燃やす農業戦士たち。パワーアップのはずの竹槍を取るとパワーダウンするのもアツい。

神様がおにぎりを投げてくれるありがたみも、**一度にふたつ投げる意地悪さ**に萎えそう。おにぎりをすべて回収すれば五〇〇〇点が入るのがわかった上で、人をいたぶる神様のイタズラなのか……。

ステージを四つクリアすると、最初の一面へとループしてエンディングはナシ。事実上の最終面である四面ではお城に侵入し、やはり小判を回収して喜ぶゴンベ。**もはやいっきの名を借りたルパン！**

このゲーム、元々はアーケードからの移植。ファミコン版はハードの制約から、小判の場所がわかる小判レーダーが削除されてムズくなったいわくつき。でも、**もしレーダーがあればみうら氏も「クソゲー」という言葉も思いつかず、『超クソゲー』シリーズもなかった**と考えると、運命って数奇なものですね。 **（T）**

ポートピア連続殺人事件

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
エニックス
発売日
85.11.29
定価
5,500円

堀井雄二氏がシナリオからプログラム、グラフィックを担当、一九八三年に発売されたアドベンチャーゲームの草分けがファミコンに登場。移植を担当したのは、後に『ドラクエ』シリーズでもタッグを組む盟友・チュンソフト。移植にあたっては「コマンド選択式」を採用、「なにか しらべろ（太陽）」「なにか とれ（ふく）」など選択するたびに登場する堀井節が楽しい。犯人は●●！（←本文参照）

コマンド入力式から コマンド選択式への革命児

『ドラクエ』の誕生を語る上で避けて通れないのが『ポートピア連続殺人事件』。堀井雄二氏が『ラブマッチテニス』でゲームデザイナーとしてデビューした後の第一作（パソコン用ゲーム）をファミコンに移植したもので、**『ドラクエ』の基礎になった作品でもあります。**「ポートピア〜」とは、ゴダイゴがキャンペーンソングを歌った神戸のポートピア博覧会や埋立地のポートアイランドのこと。当時ホットだった話題と絡めつつ、**堀井さんの関西人アピール**（出身地は兵庫県）が入っている心にくさ。

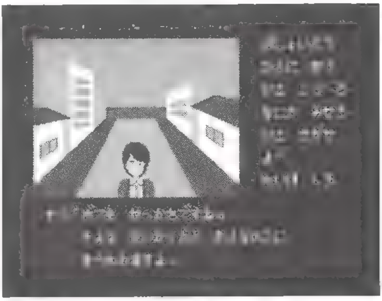
ジャンルは推理アドベンチャー。金融会社「ローンやまきん」の社長・山川耕造が殺害された現場は、完全な密室だった。兵庫県警に属する主人公は、部下の間野康彦ことヤスを相棒にして真相の究明に乗り出す。捜査が進むうち、次々と新たな殺人事件が……といったあらすじ。

王道で直球のサスペンスですが、**新しかったのは「コマンド選択式」というシステム。**それ以前のアドベンチャーの主流は、文字をキーボードから打ち込む「コマンド入力式」でした。たとえば「トル カギ」というふうに、動詞＋目的語を入力してたんです。

面倒くさくて時間がかかりそう？ その通り ですが、八〇年代初めのゲームはそれでオッケー。容量も少なくてボ

リュームも貧弱でしたし、入力しやすければすぐにクリアできてしまいます。

でも、コマンド入力式であればその心配はありません。動詞は「トル」なのか「ヒロウ」なのか。目的語は「カギ」なのか、それとも英語の「key」なのか。辞書を手に総当りで試すしかなく、クリアに１年かかるのもザラ。高いお金を出して買ったユーザーも、ゲームをすぐ売り飛ばされないメーカーもウイン ウイン！ 実際、本作のPC版も「シンカイチ イケ」とコマンドを打ち込んでました。



「アドベンチャーといえば言葉探し」の常識を過去のものとしたコマンド選択式システム。ヤスの返しなど、アーリー堀井シナリオが楽しい！

「コマンド選択式」は、**そんな常識をぶっ壊すもの。**「ばしょいどう」「ひとにきけ」「ひとしらべろ」などのコマンドが並んだ中から選べばいいだけです。

「何を当たり前のことを」と思われるのは、本作の前後でゲームの〝常識〟がガラリと変わったから。**『ドラクエ』でもこのシステムが採用されて事実上の標準になり、コマンド入力式は過去に追いやられたんです。**時間稼ぎできないリスクを背負ってまで快適なプレイを優先したのは、なんと勇気ある決断でしょう。

コマンド選択式は、パソコンゲームをファミコンに持ち込むハードルを一気に低くして移植を簡単にした上に、それまではパソコンが得意としていたアドベンチャーやRPGを家庭用オリジナルでも成立しやすくしました。長い目で見れば、**本作『ポートピア』はパソコンとゲーム専用機を分け隔てていた壁を壊した革命だったわけです。**

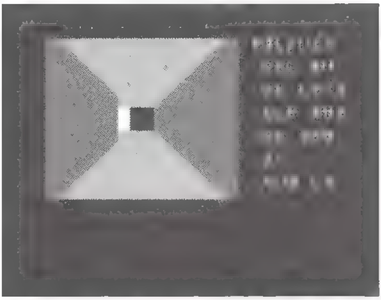
被疑者には容赦しない昭和刑事ドラマイズム！

捜査は「はなくまちょう」からスタート。堀井さん本人が手掛けたPC版のCGは描き直されてますが、ラクガキみたいな素朴さです。おもむろにコマンドから「たいほ しろ」を選ぶと、ヤスに**「ボスはせっかちですね。そんなせいいか**

くだと　おんなのこにきらわれますよ」と嫌味を言われました。**泣いていいですか。**ヤスを見てると、なぜか胸の奥から**服を脱がせて何かを確認したい衝動**が突き上げてきますが、ここでは（コマンドがないので）グッと我慢の子です。

犯罪捜査の基本は現場百回と刑事ドラマでも言いますし、ガイシャが殺された屋敷に向かってみます。ここで「なにかしらべろ」→虫めがねでドアの前を調べるとゆびわを発見……**なんてノーヒントでわかるかー！**　言葉探しはなくなりましたが「時間稼ぎ」の名残があります

現場では虫めがねで舐めるように証拠を探し、ライターやマッチを見つけ、そこにあった電話番号をメモ。こうして証拠や証言を集め、情報が揃ってから捜査本部に戻る刑事ドラマっぽさ。証人や被疑者を呼んで取り調べの際、穏便に聞いてもダンマリを決め込まれることも。そんなときは「たたけ」でトンカチを合わせて「さあ、いうんだ！　ボカ！　ガス！」**被疑者に黙秘権も弁護士を呼ぶ権利もない、昭和の刑事ドラマですね。**



山川耕造の邸宅の地下に広がっていた3Dダンジョン。表向きはサラ金の社長、その実態はRPGマニアという意外な素顔が見えるサスペンス（ではない）。

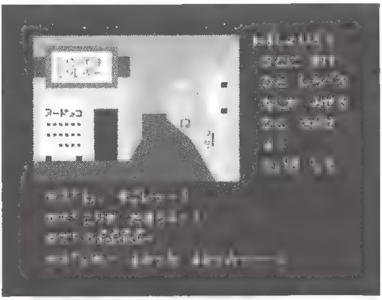
「犯人はヤス」にいたる心の揺れ

うまいこと証拠と証言が噛み合っていくと、スピーディーに捜査が進みます「ぶつぶついいながら30ぷんもひっしで、おがんでいたとか」とか被疑者をガン見してた通行人や、洲本（堀井さんの出身地）に行けばたちまち耕造の秘書・ふみえや兄の情報を集めるヤスのおかげ。**個人情報の保護？　なにそれです。**

そんなキレもののヤスもお年頃。新開地で劇場に行かせると「わー　すごいっ…！　こりゃ　たまらんっ！　うぷぷぷぷ…」ぱふぱふ大好き堀井シナリオ！

そして現場百回、ふたたび。耕造の屋敷の地下に隠されたダンジョンを探索です。だって、川村の部屋の天井裏から地

図のようなものが見つかり、届けられたんですから。殺害現場の部屋で隠しボタンを押すと、地下への入り口がパカッと出現。なぜでしょう、推理モノで穴が開くと即死したり、ナイフが飛んでくるわけがないのに心臓がバクバク言ってます。
それにしても、使用するカタカナを二〇文字に制約してまでROMの容量を節約してるというのに、なぜ3Dダンジョン？　とツッコミ入れたくなりますが、堀井さんは「もんすたあ　さぷらいずど　ゆう」とメッセージを入れるほど『ウィザードリィ』が好きだったようなのでしょうがないです。**階段を上れた初の堀井ゲーとして記念すべきかも。**
一家離散に追いやった兄妹への罪悪感を語る耕造の日記を読み、言葉も途切れ途切れになる相棒……。捜査に付きっきりで、妨害するチャンスはいくらでもあったのに、証拠隠滅もせずフェアプレイを貫いた真犯人は見上げたやつです。振り返れば「ボス！　じけんかいけつおめでとうございます。やっぱり　ひらたがはんにんだったんですね」と言った真犯人。首吊り死体を見つけたときも



主人公の手足として働くヤスは、捜査現場でも大活躍。
「ヌードッコ」の劇場でも流血(鼻血)を恐れず
聞き込みするデカの鑑! 僕もヤスになりたい。

「かなしいけつまつですが　じけんはかいけつしました」と罪を着せようとしたり、何かにつけて捜査を打ち切りたがってたアイツ……**思いっきり捜査妨害してますね**、前言撤回していいですか？
いまさらですが**「犯人はヤス」はあまりにも有名。**しかし、被害者をその手にかけたヤスもまた、事件の全貌を知らなかった舞台上の役者のひとりでしょう。
自らの悪事を悔いた山川が、まさか陥れた家族の娘・文江の身元を知りながら、罪滅ぼしのために秘書に雇っていたとは。ヤスが素直に文枝の生き別れの兄であり真犯人だと認めたのも、捜査官の目で山川の行いをじっくりと追ってきたからでしょう。**そこに至るヤスの心の揺れを丁寧に掘り下げている堀井シナリオをじっくり味わいたいものです。**（T）

ボコスカウォーズ

ジャンル
シミュレーションRPG
メーカー
アスキー
発売日
85.12.4
定価
5,500円

負ければ即死、その無情なオゴレス王の居城にフィールドに単身戦いを挑むスレン王。道中、囚われた仲間たちを助けながら、進撃を開始する――。後に『野犬ロデム』や『あの素晴らしい弁当を2度3度』といった不思議な作品で知る人ぞ知る存在となっていくイタチョコシステムのゲーム開発者・ラショウがアスキーソフトウェアコンテストで賞を獲得、初めて世に知られることとなる記念すべき一作。

有名パソコンゲーム、ファミコンに見参！

さて、一九八四年といえば前年発売されたファミコンが、**それまでに発売されていた数多のゲーム機を猛烈なスピードで駆逐していった**、掃討戦の時期でもあります。

ファミコンが**旧世代ゲーム機をひとまとめに葬っていた**のと同じ頃、パソコンゲームでも大変革の年が訪れていました。

パソコンでは、日本国内での『ザ・ブラックオニキス』発売を皮切りに、**半年後には**そのヒットをまざまざと見せつけられた各パソコンソフトハウスが一斉に国産RPGを発表するという、**第一次国産RPGブーム**の真っ最中だったのです。

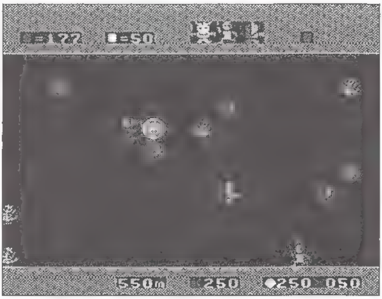
その年に開催された、第一回アスキーソフトウェアコンテストグランプリを受賞したパソコンゲームが、翌年の一九八五年末についにファミコンで発売されました。それが『ボコスカウォーズ』です。

果てしないボコスカの旅路

パソコン版では宿敵オゴレス王の城に攻め込むため集められたごくわずかの兵士をもとに、スレン王は自ら切り込むという内容だったはずですが、ファミコンでは大事に育てなければならない「**ごくわずかな兵士」そのもの**がいません。

つまり、ファミコン版では**最初はひとりで戦わなければならない究極の少数精鋭仕様**になっていて、そこは『いっき』

を彷彿とさせるものがあります。
　戦闘は、敵にぶつかることによりどちらかが生き残る、サドンデスシステム。単純に能力の高いほうが生き残る確率が高いという大変わかりやすい仕様です。そして敵キャラクターに左側からぶつかると、若干確率が有利になります。



ただでさえ最初は味方が少なかったパソコン版から、ファミコン版では単独行動からのスタートになってしまったスレン王。仲間集めと育成は慎重に。

　つまり、スレン王が能力値を上げるため、とりあえず最初に左側からぶつかった歩兵に**いきなりブチ殺される**こともあり得るわけです。
　でもその代わり、スレン王が道中に存在する岩や木に触れると、魔法が解けて歩兵が解放されることもあります。それらの歩兵をきちんと画面左側から敵に当てて不意打ちをかけることも忘れません。
　この歩兵たちを率いて牢獄を襲撃！
　スレン王にしか崩せない障害物を破壊し、そこで獄吏に囚われた騎士を左側から攻撃して解放。チマチマと進みながら歩兵と騎士を回収しながら育てていきます。
　もちろん**どちらかしか生き残らないサドンデスシステム**のため、死んでいく兵士や騎士もいますが、生き残った歩兵や騎士は重歩兵と重騎士に**クラスチェンジ！**
　鬼のように強い親衛隊が群がるオゴレス王の城まで温存した重兵士、ついに投入！
　単身乗り込んだところからここまで育て上げた部隊が次々と散っていくのを尻目にスレン王はオゴレス王と対峙……自分を育てるのを忘れていました。
　スレン王は序盤のうちに強化し、オゴレス王との一騎打ちに備えておく必要があるのです。
　ま、まあ数値的にはそれでもスレン王のほうが上だから勝てるだろう、弱気になったらダメだスレン！
「すすめ　すすめ　ものども　じゃまなてきを　けちらせ」
「すすめ　てきの　しろへ　オゴレス

たおすのだ」

このゲームのBGMに上手く当てて作られたテーマソング『すすめボコスカ』（歌詞は説明書に掲載）を口ずさみながら、軽くオゴレスを血祭りにあげるぜー！　**死ねオラー！**

そしてバトルエフェクトの末画面に残ったのは……**オゴレス！**　そしてスレンの戦いは終わりゲームオーバーです。

ここでオゴレス対スレンで負けるのは、パソコンから数えて七回中、実に五回。なんで回数を書けるかというと、**負けた回数を覚えるほど強烈に記憶に残っているから**に他なりません。

そもそもレベルアップのために戦わせたら、オゴレスの城までスレンが生きて到達する確率が五〇%、スレンが仲間たちの死闘の末にオゴレスの前まで到達する確率がだいたい二〇%。

もちろん戦いの途中で**スレン王が死ぬのは日常茶飯事**です。

ラショウとアスキー

本作『ボコスカウォーズ』は独特な作風で話題となりましたが、本作の作者は後にイタチョコシステムのラショウとして『あの素晴らしい弁当を二度三度』『野犬ロデム』などの**カルトゲームの世界で知る人ぞ知る存在となった萌芽**が見て取れるというものです。

当時のアスキーソフトウェアコンテストは、パソコン用のゲームコンテストでしたが、ファミコンでもおなじみの『ぺんぎんくんWARS』のほかにも、高速対戦型ロボットバトルシューティングの『ウォーロイド』のような隠れた名作を輩出するコンテストでもありました。

当時『ウォーロイド』も移植されていれば、ファミコンゲームの可能性ももっと豊かに広がってなっていたかもしれませんし、ファミコン初の『不思議のダンジョン』型のRPG『ダンジョン放浪記』も**発売されていれば**、と当時のアスキーのゲームには様々な可能性がありました。

このように、発売されなかった幻のゲームも多かったアスキーのゲームですが、幸い本作『ボコスカウォーズ』のようにファミコンに移植されたことにより、より多くのファンに知られたゲームもあります。

一度、ファミコンを知るために、アスキーのゲームを意識的に楽しんでみるのも楽しいかもしれません。（A）

カラテカ

ジャンル
アクション
メーカー
ソフトプロ
発売日
85.12.5
定価
4,900円

名作「プリンス・オブ・ペルシャ」のジョーダン・メックナーが一九八四年にアップルIIで発表、翌年、ファミコンに移植された格闘ゲームの草分けとも言える一本。「南斗再試拳」の使い手である主人公が婚約者マリコ姫を救い出すべく、単身アクマの館に乗り込んでいく。「スタート直後じりじりと後退」→「崖から転落」というフィーチャーが現在も語り草。押忍!!

スタート直後に崖から転落死!

まだ格闘ゲームという概念が芽生えはじめたばかりの八〇年代半ばに、空手をテーマとした先駆け的な存在といってもいい『カラテカ』。元々のオリジナル版(アップルIIというパソコン用でしたが)の作者であるジョーダン・メックナーは後に『プリンス・オブ・ペルシャ』を開発した人でもあり、名作の条件は揃っているはず。ですが、いまでは**すっかり伝説のクソゲーで打順を組んだら四番ポジションに定着しています。**

主人公は「南斗再試拳」なる空手の使い手。アクマ将軍に囚われた婚約者のマリコ姫を救うため、ひとりアクマの館に殴り込みます。アクマとかマリコとか、安易すぎたりどう考えてもフツーの人の名前だったり、これをオリエンタルだと思い込んでる作者の「**カン違いした日本像**」**の狂気がドットや色数の少なめの画面の中ににじみ出ていてたまりません。**

スタート地点は崖の近く。方向パッドの下を押して戦闘モードの構えに入ると、すり足で前後に移動ができます。じりじりと後ろに下がったら、**いきなり崖の下に落っこちてゲームオーバー**。伝説のクソゲーと呼ばれるゆえんですが、色を削りキャラを使い回して少ないROMカートリッジ容量をやりくりしていた当時の家庭用ゲームの中で、**わざわざ専用の転落パターンを用意してる**(他に流用して

ない）ぜいたくな馬鹿さが光ります。

礼に始まり礼に終わる

最初につまずきそうなワナは、さっきも触れた「移動モード」と「攻撃モード」の切り替えが必須ということ。移動モードのままで敵の攻撃を喰らったら、

敵と出会ったら、まずはオジギ。武の道は心・技・体が揃うことにあり、人はケダモノになってはいけない。ラスボスのアクマは不意打ちするけど!

パンチ一発でも即死。

この状態だとBボタンを押せば敵に向かってお辞儀できます。あまり意味がないようでいて、**一礼をしないと敵が超強くなるので激しく重要です。**作者のメックナーは、**日本人が礼を守らない奴にはブチ切れる**とでも思ってるんでしょうか。

戦いの操作は、前後に移動して敵との間合いを取り、AボタンとBボタンでパンチとキック。それぞれ上・中・下段の打ち分け＝六種類の攻撃が可能です。一歩踏み出しながら足下を攻撃もできて、現代の格闘ゲームと比べても遜色のない凝ったシステムを採用してます。もっとも、中段キックだけで問題なく勝ち抜けますけども。

敵との戦いは一対一で、体力ゲージが先になくなったほうが負け。ドットパターンの細やかさがファミコンとは思えない滑らかな動きを醸し出し、画面はシンプルなのに攻防は中々にアツい。後半になるほど自分は消耗して敵の体力がアップするのは酷そうですが、敵から離れて時間を稼げばジワジワと回復。少なくとも序盤は、敵が近付いたところにキックを叩き込めば楽勝です。

俺ツエー！　の余韻に浸っていたら、次から次へとアクマの部下がやって来てキリがありません。ひとり倒したらチェックポイントに入るまで移動して、やっと一区切り。このとき自分の移動と敵の移動が代わる代わる表示され、敵のターンの間は操作ができないため、実はスピーディーな移動が命です。なんとかチェックポイントに入るとマリコ姫とアクマの寸劇が始まり、**いまでいう映画的**

な演出のハシリに感心してしまいました。

名作のパーツを合体させるとクソゲーに

パターンに入る敵よりも怖い最大の敵、それは障害物のギロチン。こいつのタイミングがやたらシビアで、サッと抜けようとすると瞬殺です。その間にも敵が来て、うっかりギロチンの下に踏み出す事故で死んだら泣きたくなります。まず立ち止まって構え、目の前でギロチンが落ちて上がったらすぐ走る！

そして最強の敵ランキング二位、それは鳥。いちおう雑魚の後に四天王が登場し、ひとつの部屋ごとにひとりと戦いますが、結構、苦もなく撃破できます。さすがに幹部クラスだけに、うかつにこちらの間合いに入ることもなく、火の出るような連撃のコンボをマトモにもらえば瀕死。でも、どうにか画面端に押し込んでしまえば「パンチを入れる」→「ドアに跳ね返る」→「またパンチを入れる」のお手軽コンボで軽々と瞬殺。**卑怯？　最高の褒め言葉ですね。**

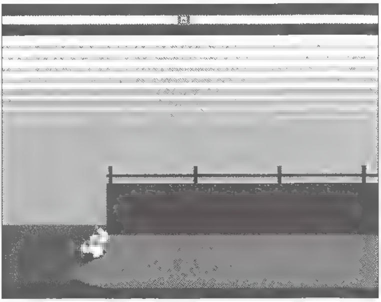
それよりも鳥。全ステージが室内なのに鳥が飛んできて、貴重な体力を奪います。四天王を退けた後に待つのは、やっぱり鳥。上下に飛んでくる高度を合わせるのが難しく、**生涯最後に見たものが鳥類という空手家が後を絶たず。**

マリコ姫をついに救出……と気が緩んだ瞬間に攻撃を仕掛けてきて、即死を狙うラスボス。

「勝てばよかろうなのだァァァァッ!!」

仲間で気が合いそうですが、**鳥よりも弱いです。**

本格的格闘ゲームの先駆け、ぬるぬるした自然な動き、映画的なデモシーンの導入やあっと驚くどんでん返し。『カラテカ』を構成するひとつひとつのパーツは名作の予感がするものばかりですが、**全部くっつけるとクソゲーとしか言いようがない不思議！**　（T）



カラテの基本は構えにあり。スタートしてすぐ後ろにすり足……すると崖から転落死！
突きや蹴りを極めたカラテカでも重力には勝てません。

スペランカー

ジャンル
アクション
メーカー
アイレム
発売日
85.12.7
定価
4,900円

一九八三年に海外ゲームハード用に発売されたアクションゲームを、国内で移植したもの。洞窟探検家の主人公を操作して、フラッシュで敵を撃退しながら最下層にあるお宝の山を目指す。なぜかファミコン版はやられ判定が異常にシビアになり、身長の高さから落ちて墜落死！ コウモリの糞に触ったら一撃死したりと天下無双のひ弱さが逆に愛され、国内では数十万本にも上る大ヒットを記録した。

膝の高さから落ちて死亡！

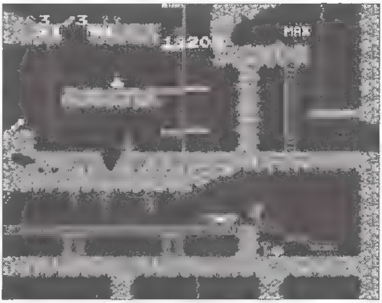
ひ弱なことを「もやしっ子」と言ってピンと来なくても「スペランカーみたい」と言えば親指を突き立てるのがファミコンで育った子供たち。ドアノブの高さがあれば（以下自粛）と言われますが、こっちは**膝の高さから落ちたら即死です。**同じ年に『スーパーマリオブラザーズ』が発売され、雲の上から自由落下してもピンピンしてるマッチョがいたものですから『スペランカー』のひ弱さは光りました。

一般にアクションゲームは「○○をしたら死亡」ということでミスが例外ですが、『スペランカー』はあらゆる行動で死亡できます。穴に落ちると死亡、ロープに捕まってるとき体をずらすと死亡、毒ガスに触れると死亡、煙で死亡、幽霊に追いつかれると死亡、コウモリに当たると死亡、ウンコでも死亡、ただ歩いていても酸素不足で死亡。**基本的にアイテムと乗り物以外の動いてるものに触ると死にます。**

ある意味、生きてるだけで奇跡の人が洞窟に隠された秘宝探しにチャレンジ。「スペランカー」とは英語で「無謀な洞窟探検者」という意味ですが、**本当に掛け値なしに無謀です。**燃えたぎる熱き冒険心は誰も止められなかったんでしょう。

地味な行いにスリルとサスペンス！

地下深くへと降りてきたスペランカー、華麗なジャンプ！ 開始二秒で死にました。その先の坂道を登って上下する足場で身長より低いところから墜落死、ロープに飛び移って左にズレたのが死因で三アウトのゲームオーバー。死亡スピードがマッハの壁を突破しました。


身長の高さから落ちたりコウモリの糞に当たったり、呼吸するように死にまくる無謀な洞窟探検家。しかし上級プレイヤーの動きは流れるように美しい。

古代人が秘宝を隠した洞窟は、**現代人にはわけのわからない仕掛けだらけ。**アイテムもドル袋やコインといった見たまのブツもありますが、「カプセルみたいなもの」や「立てた蛍光灯にリングを何重も通したもの」などは意味がわかりません。コウモリをやっつけるフラッシュ、酸素メーターが安全なほうに動く何かだとわかるまでにかなり死にました。

古代の遺跡らしい洞窟は「意表をつくイベントが次々と起こる冒険」をコンパクトにまとまった作り。障害を取り除くのに必要なアイテムを集める↓敵との戦い↓カギを集めてゲートを開く進行は、アドベンチャーな興奮に満ちています。

銃で幽霊を撃退し、フラッシュを炊いてコウモリを追い払い、トロッコに乗って毒ガスの噴き出す通路を走り抜け、大きなツボに入って地下の水流を渡る。『インディー・ジョーンズ』ばりのダイナミックな展開は、意外と苦戦もなくそう盛り上がりません。

それよりも、左から右にロープを渡るとき手を滑らさないか、ジャンプで岩につまずく↓バウンドして死亡、穴の前で方向キーとジャンプの同時押しをしくじったり、**うっかり坂道でジャンプして死んだり、地味な行いがスリルに満ちています。**きっとスペランカー先生は、身をもって「大きな冒険よりもふだんの日常に人生あり」と教えているのです……**一周クリアしたら二周目だと？ さっさと家にゴーホーム！**（T）

ゼルダの伝説

ジャンル
アクションアドベンチャー

メーカー
任天堂

発売日
86.2.21

定価
2,600円

一九八六年にディスクシステム用として任天堂から発売されたアクションゲーム。ハイラル地方で旅をしていた少年リンクが、八つにわけられた「トライフォース」を探しながら大魔王ガノンの打倒とゼルダ姫の救出を目指す。ディスクシステムの大容量（当時）を活かし、ファミコン上で広大なマップ上での冒険を実現。ブーメランや爆弾といったアイテムを使って謎を解くダンジョンの仕掛けも魅力だ。

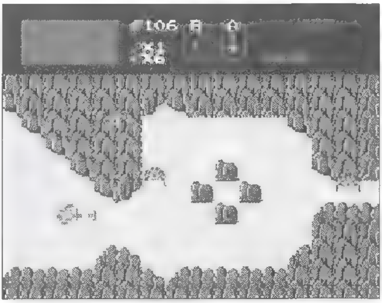
濃密な冒険が凝縮された ハイラル世界

いまなお続編が出るたびに大きな注目を集め、**海外では任天堂ハードをけん引する主力をになっている『ゼルダの伝説』**。緑の服を着た少年リンクがハイラル地方の危機に立ち上がり、神秘の力を持つ「トライフォース」のかけらを集めて絶対悪のガノンを倒し、ゼルダ姫を救う——という物語はシリーズを通じてほぼ一貫しており、最新のハードと技術で時代に合わせてリメイクしてる印象です。

その一作目は、ファミコンディスクシステムを普及させるための戦略商品として送り出されました。従来のROMカートリッジよりも大容量のディスクだから可能になった、莫大なデータで構築された世界の広がり。それから間もなくメガROMなどカートリッジがディスクを追い越したのは諸行無常ですが、**『ゼルダ』のブランドだけが残った形です。**

もうひとつの顔は、アクションRPGの草分け的な存在。 その二年前に『ドルアーガの塔』や『ハイドライド』が登場していたとはいえ、このジャンルは家庭用ではほとんど例がなかったもの。任天堂の公式では「アクションアドベンチャー」ですが、主人公が強くなる「成長」と世界を旅して謎を解く「冒険」、反射神経で戦う「アクション」の三つを備えた本作は、アクションRPGと言って差し支えないでしょう。

『ゼルダ』の世界を一言で表すなら、それは「箱庭」という言葉。でかいデータが使えるといってもディスクでは限りがある中、そう広くないマップに複雑なルートを作り、ときには通せんぼしたり抜け道を設けたり、遠く旅したと思えばスタート地点に戻ってきている。そんなふうに**濃密な冒険をコンパクトにまとめた不思議な空間が現れているのです。**



ディスクシステムの大容量を活かした広大なマップを、トライフォース求めて駆けめぐる主人公のリンク。初代は体力満タンのとき剣の先端からビームを撃てた。

途方に暮れるほどの自由度の高さ

改めて初代『ゼルダ』に触れて驚かされるのは、何をしたらいいかわからないほどの自由度の高さ。いまどきのRPGは主人公のレベルや所有しているアイテムが、一定の条件を満たさなければ通れない関門を設けています。

本作にはそんな歯止めは一切なし。ルートさえ知っていれば、**スタートしてすぐに最後のダンジョンに直行できます。**ただ雑魚が強くて殺されずにたどり着くのが困難を極めるだけのことで、「これ以上行ってはだめ」とリンクを足止めするシステムはありません。

逆に言うと「こちらに行きなさい」といった親切なガイドもひとつもない。リンクは地図も持たされずに放り出され、異邦人のプレイヤーと同じく迷子そのもの。近くにある洞窟で剣を渡され、あとは「行ってこい」です。どこに？

すぐに本作が非凡と感じるのは、**訳がわからない序盤でも、リンクを動かすだけで楽しいアクションの完成度です。**

リンクは四方向に移動し、画面の端に行くと隣の画面にスクロールする切り替え方式。いかにもかったるそうな冒険を、目が覚める面白さにするシャキッとしたアクション。まだ続編のように回転斬りなどの技はなく、攻撃は前に剣を突き出すだけ。しかし、敵の撃つ弓矢やタマはタテで防ぐことができ、先に打たせてから斬りつける攻防もあります。

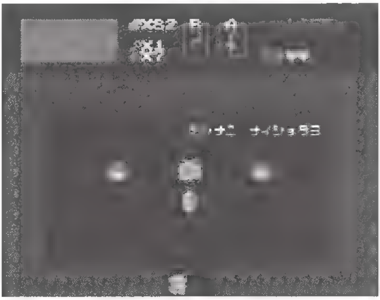
さらに、本作のリンクは最初からビームが撃てます。体力満タンだと剣からオーラを撃ち出し、遠くの敵を次々と倒す姿はさながらシューティングのよう。この最強状態を保つのが攻略の秘訣です。

まだキャラに細かい仕草をさせるノウハウも余裕もない頃にリンクが大勢の敵をさばく爽快感を出し、「剣と盾」の基本システムを完成させていた任天堂。**初めてのアクションRPG大作としては恐るべき早熟さです。**

ナンカコウテクレヤ

広大なマップには剣やヒントをくれる賢者やアイテムを売る店、それにダンジョンが点在。それは、いまも昔も変わらないRPGの風景としても、本作のハードルをものすごい勢いで上げているのは「隠し」ということ。マップ上ではまったく見えない場所があるんです……。

この人に話しかけて、次はこのキャラのところに〜という“お使い”だったらまだマシ。何もない壁の一箇所や木の中の一本に隠されていて、爆弾で壁を壊し、ローソクで障害物を燃やさないと出てこない。**広いマップを総当りで探した子供たちの涙で大河ができそうです。**



ぱっと見は何もない場所で爆弾を使うと、
隠れ家を発見されたモンスターが賄賂を渡してくれる。
子供たちに隠し要素と、大人の約束事を教えるゲーム。

同じ任天堂の『どうぶつの森』でカブで大儲けや大損するみたいな、ファミリー向けの中に黒さアリも初代『ゼルダ』の時代から。店では「ナンカコウテクレヤ」と関西弁丸出し、怪物の隠れ家を見つけると「ミンナニ　ナイショダヨ」と現ナマをもらう「ワイロ」もあり、見てみぬふりするリンクにニヤリ。爆弾で岩を壊し、やっと店を見つけたと思ったら「ドアノシュウリダイヲモラウゾ」を金をふんだくられたり、**ギャンブルを持ちかけられるのも大人ですね。**

リンクと共に成長する楽しさ

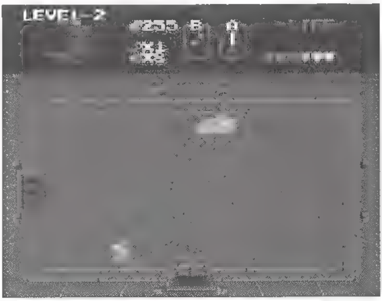
『ゼルダ』の見せ場と言えば、仕掛けだ

らけのダンジョン。敵を全滅させて鍵を取り（そうでない面もあり）、ボスに続く扉を次々と開けていく基本はこの初代からの伝統です。ゲーム進行に欠かせないアイテムも必ずひとつ隠されていて、ボスを倒したけど「ハシゴ」を取り忘れた！ なんて悲劇もしょっちゅう。

　より強い剣を手に入れ、「ハートのカケラ」で体力を増やして強くなっていくリンク。それでもダンジョンはパワー以上に「知恵と勇気」が試される場所です。閉ざされた扉の謎を解き、暗い部屋ではローソクで照らし、行き止まりの壁には必ずバクダンを試してみる。中ボスも剣が通じないものがいて、「笛」が意外に弱点だったりすることも。

　初めはザコ一匹を倒すのも苦戦していたリンクが、プレイヤーと共に強くなる。**遊ぶ人もまた経験を積んで戦い方やハイラル世界のルールを理解し「成長」するアクションRPGの喜び**が、最初は右も左もわからないゲームだけにいっそう強く感じられるのです。

　そして現在の『ゼルダ』シリーズの常連キャラがすでに揃っているので、「ヤンチャしていたあの頃の姿」を振り返る楽しみもあります。

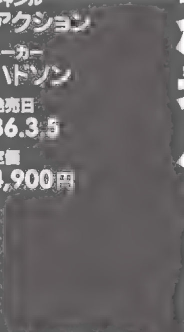


仕掛けだらけ謎だらけの洞くつの奥にはボスが待つ。
見よ、この巨体の貫禄！ と言いたいところだが、
シリーズ常連のドドンゴさんも最初の頃は可愛かった。

　半魚人のゾーラは最近でこそ王族がいたりしますが、本作では水中からリンクにビームを撃ってくるチンピラですよ。『時のオカリナ』では巨大になったドドンゴも、ヨチヨチ歩く可愛い生き物です。見かけは違えど「バクダンを食わせて倒す」といった攻略の基本は同じなのもまた良し！

　発売当時はメチャメチャ難しく思えましたが、攻略するダンジョンの順番さえわかっていれば、以前ほどには苦戦はしないもの。Ｗｉｉのバーチャルコンソールなどはファミコン版をまんま再現してますし、一度は挫折した人も攻略本を見ながら再チャレンジしてはいかがでしょう。（T）

忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻



ジャンル
アクション
メーカー
ハドソン
発売日
86.3.5
定価
4,900円

今年インドから逆輸入という形で奇跡の復活を遂げる忍者ハットリくんが、迫りくる甲賀忍者を手裏剣でやっつけながら画面狭しと走り回る横スクロールアクション。累計出荷本数一五〇万本というファミコンバブルを象徴する怒涛の大ヒットを記録した。さらに「ハットリくんといえば鉄アレイ」という原作にもないフィーチャーを全国のファミコン少年に刷り込んだクリアボーナスも懐かしい。

身体能力が低すぎるハットリくん！

山を越え谷を越え僕らの街へやってきたハットリくんがテレビで活躍していたさなか、ゲーム版は約一五〇万本もの大ヒットを記録したものです。

本作は甲賀忍者（伊賀忍者ですから）を倒しながら、制限時間内にゴールを目指す横スクロールのアクション。

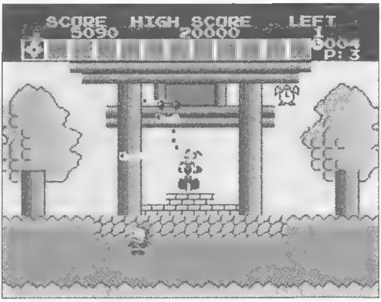
しかし、ハットリくんは修行の身ということなのか、ジャンプする力が貧弱です。ただの落とし穴が、ギリジャンしないと落ちるぐらい。**子供ニンジャの夢と現実との落差を思い知らされます。**

水平方向へのジャンプより縦方向はマシですが、甲賀忍者は空を飛べるため、**ワンサイドに攻撃されっぱなし**。少し高い木の枝にも届かないハットリくんは、やっぱり修行不足が否めません。

カエルで即死したでござる、ニンニン！

半人前のハットリくんは忍法を使ってナンボ。敵を倒してアイテムを出さなければ話にもなりません。わらわらとやってくる甲賀忍者を手裏剣でやっつけてみましたが、**生身の忍者なので殺人……？**伊賀忍者は子供でも無慈悲な殺戮マシーンでありニンジャをスレイヤーです。甲賀忍者を一〇体倒すとメカ忍が出現

なぜ甲賀にメカ。ともあれ、巻物を取りに行ったら即死。カ、カエル!?
　このゲーム、原作の超人的なハットリくんの体技を無視しているわりに、妙にコミック版に忠実です。そりゃあ無表情の能面みたいな顔を歪ませてパニクってましたが、何も死ななくっても。



甲賀忍者との死闘をくぐり抜けてきたハットリくんに、晴れときどき鉄アレイを降らせるハットリジンゾウ。父上殿、これも修行でござるか～！ ニンニン!!

忍法の「ナミダパワーの術」も、弟のシンゾウが泣くと相手の耳と脳をしびれさせる無敵の技（?）から、「いかり火の玉の術」はペットの獅子丸が火の玉に変わる忍法から持ってきたもの。
　しかし、甲賀忍者は内輪もめでもしてるんでしょうか。ライバルのケムマキはハートを落としてハットリくんを助けるのに（でも触れるとミス）弟子の影千代は忍法を奪っていく憎き泥棒猫。**味方するのか敵なのかどっちかにしてください。**
　このゲーム、ハットリくんのスペックの低さのため常人が練習しても上達はすぐに打ち止め。見かけは忍者アクションですが、実は忍者ストラテージというべき戦略性がキモです。楽そうなステージで「ムササビの術」を使えば空中でジャンプを繰り返して一瞬でクリア、その代わり次のステージで地獄。**忍法の使いところを間違えるとハマります。**
　どこにアイテムがあるか覚えるのも大事なほか、高得点の敵を知ると知らないとでは天と地の差が開きます。**甲賀忍者がひとり四〇点のゲームで、高橋名人（アイテム）を撃てば最高四〇〇万点ってスタッフは何を考えていたんでしょうか。**
　さあゴールの鳥居が見えてきました。父・ジンゾウがばら撒くちくわを回収するご褒美ゲーム！　鉄アレイも降ってくる！　「ハットリくんといえば鉄アレイ」というイメージがアニメもマンガも関係なく広まった元凶がここにありますが、**鉄アレイ以前にハットリくんの扱いがヒドイと思います！**　（T）

グラディウス

ジャンル
シューティング
メーカー
コナミ
発売日
86.4.25
定価
4,900円

一九八五年に発売されたコナミの業務用横スクロールシューティングをファミコンに移植した作品。アーケード版の「宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル」というキャッチコピー通り、火山ありストーンヘンジや触手ありと多彩なステージ構成は、まさにROMカートリッジに宇宙が詰まっている！　カプセルを集めてパワーアップするシステムの元祖でもあり、ミス後の復活パターンを組むのもアツい。

横シューが輝いて見えた日

「ウチュウガマルゴトヤッテクル」

キャッチフレーズに偽りなし。真空の宇宙空間、ストーンヘンジ、触手や巨大細胞といった多彩なステージが詰め込まれた『グラディウス』は、ゲーセンにたむろしたゲーマーの度肝を抜いた。パッとしなかった横スクロールのシューティングが、初めて輝いて見えた記念日だ。

とてもひとつのゲームとは思えないブッ飛んだ風景が、左から右へと戦闘機が旅するうちに流れ去る。山あり岩ありの荒野を砲台がせわしなく走り、上空ではダッカーが飛び跳ねてタマをばら撒く。かと思えば、イオンリングを吐くモアイ像が出てくるスゴい宇宙。**いままでの横シューを過去にしたアイディアの塊だ。**

一面だけでも一本のゲームにできそうな密度のステージが、全七面。他のゲームに脇目も振らず、上手いゲーマーのプレイをスパったり（後ろから覗いてコツをスパイする）したのが昨日のよう。

まだパワーアップを採用したゲームが数本しかなかった頃に、ドドンと六種類も選びほうだい。しかもカプセルを集めて、個数に応じたパワーアップが取れる新システムまで採用している。スピードアップを見送って二方向に撃てるダブルを取るか。ミスしたときはどうやって復活を……といった深い戦略性も生まれた。

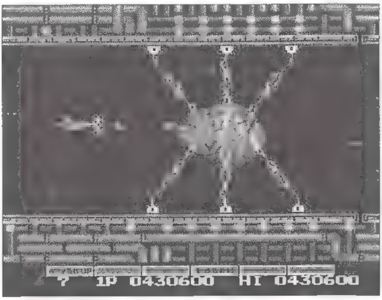
コナミコマンドの誕生

そんな『グラディウス』のファミコン版が出るにあたっては、**当時の伝統だった「ガッカリ移植」も木端微塵。**リッチなアーケード基板から家庭用に持ってくるには、ドットも色数も抑えて控えめになるのは避けられない。自機の動きをトレースして同じ攻撃をするオプションも四つからふたつに減らされた。

しかし、**ゲームの遊びやすさや興奮はオリジナルに勝るとは言わないが劣るとも言えない大健闘を見せている。**要するに、家庭用は別ものと割り切った潔い移植だ。画面を、直線につんざく貫通力のあるレーザーは短いショットになったが、二連射が効くので破壊力は落ちてない。ミサイルの自由度もアップして次々と発射できるようにされ、空中や地上の敵が入り乱れる難所でも撃ち負けにくくなった。バリヤなんて、原作では前方のタマしか防げなかったのが、ファミコン版は全方位に対して鉄壁の守り！

隠しボーナスや隠しコマンドといった、家庭ならではの独自要素も追加。**中でもメーカーの代名詞になってしまったのが「コナミコマンド」**だ。ポーズ中にパッドで上上下下左右左右BAを入れるとフル装備！　ソラで言える人がゴロゴロいるのを逆手に取って、後のスーファミ版『グラディウス』では自爆コマンドになってて唖然としたのもいい思い出……当時はメッチャむかついたがな！

モアイのイオンリングに追い回され、触手の硬さや細胞壁への激突に悩まされ、中ボスのビッグコアを何度も退ける愛機ビックバイパー。要塞の奥深くに侵入して十字砲火をかいくぐり、**たどり着いたラスボスは攻撃力のないただの脳みそ。**SF的とも関西企業のコナミらしいオチとも言える幕切れは始まりにすぎず、続編や外伝から続々と新たな〝宇宙〟がやってきたのだ。　（T）



宇宙をまるごと詰め込んだ構成やパワーアップなど、横スクロールシューティングを革命した超傑作。ラスボスは攻撃力のない脳みそ！

ドラゴンクエスト

ジャンル
RPG
メーカー
エニックス
発売日
86.5.27
定価
5,500円

本作の発売と共に、日本人は勇者ロトの血を受け継ぎしものとして竜王討伐の旅に出た。当時から革新的アドベンチャーゲームクリエイターであった堀井雄二と一流のスタッフが、脈々と受け継がれる国産RPGの本質的な部分基礎を作った革新的一作。既存ジャンルが「難易度のインフレ」によって崩壊していった中、堀井雄二によってその問題を突破された「アドベンチャー」と「RPG」のみが生き残ったのは必然と痛感する一作。

ファミコンでRPGなんてできるの？

本作『ドラゴンクエスト』発売当時、ちょうど日本はパソコンで『ザ・ブラックオニキス』『夢幻の心臓』などの国産RPGが怒涛のようにリリースされた**第一次国産RPGブームが落ち着いた頃合い**でした。

しかし、ファミコンファンはまだパソコンで大流行しているRPGというものがいったい何なのか？ 文字通り一部のマニア以外にはまだまだ知られていない状況の中にあります。

パソコンでコンピュータRPGを体験していたゲーマーの間では「本当にファミコンでRPGがプレイできるのか？」、むしろ「ファミコンで遊べるRPGが**本物と言えるのか？**」というような論調も多く、**結構冷ややかな反応**だったものです。

とはいえ『軽井沢誘拐案内』『ポートピア連続殺人事件』と**アドベンチャーゲームで実績のある堀井雄二**の新作だし、デザインは『Dr.スランプ』の鳥山明。

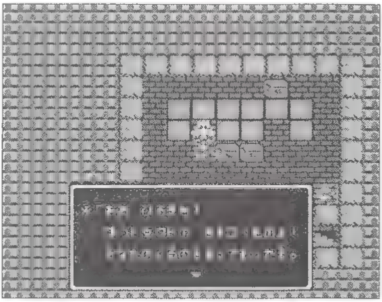
プログラム担当はパソコンで数々の名作を手掛けた中村光一率いる「チュンソフト」で、音楽は水戸黄門の主題歌**じゃないほう**の『ああ人生』のすぎやまこういちとくれば、期待はしてしまうというものです。

そういう期待と不安の入り混じった状況の中で、ファミコン初の本格派RPG

『ドラゴンクエスト』は発売されました。

ただの「いいところ取り」では終わってない！

『ドラクエ』は『ウィザードリィ』由来のターン型のコマンド戦闘と『ウルティマ』由来の俯瞰型平面マップの組み合わせ。**これ自体が日本のRPG＝一〇数年を経て海外でJRPGと称されるようになる雛形**を作ったと言えます。



日本製ファンタジーパロディのモチーフとなる冒頭部。すべての宝箱を回収し同時にコマンド選択ウィンドウの概念を把握するまでは外に出さない親切設計。

これだけならば、ただ単にいいところ取りをしただけに見えますし、実際そう批判するパソコンゲーマーも多く、さらにはそう思い込んでいた後発RPGメーカーも数多くありました。

しかし『ドラクエ』が革新的だったのは、そこではありませんでした。なんと**操作の基本を覚えるまでは王宮の謁見場から出られません。**

当時のゲーマーには異質な概念だったウィンドウシステムの基本を理解するまでは、あえてプレイヤーを外に出させない、いまで言えばチュートリアルという**もてなしの心**があったわけです。

パソコンのRPGの世界ではゲームのルールを理解できなければプレイヤーが悪い、だからゲームシステムを理解するために死にまくるというのが**当たり前**だった世界から考えると、驚くほどの親切さです。

城から出てみると、そのすぐ近くには最初の街が見えています。

そこで装備を買い整えるように言い聞かされ、そこからロトの血をひきし者の冒険が始まるわけです。

「難易度」の逆張り

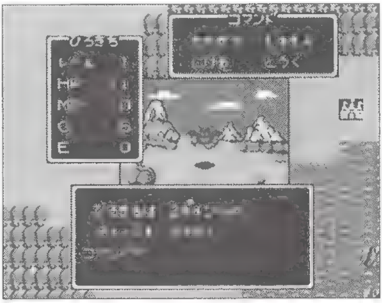
外に出て冒険を始めても、ちゃんと武器さえ買っていればスライムやスライムベスにはまず負けないようになっています。

調子に乗ってレベル1でドラキーと二連戦して死んでしまっても、なんとゲー

ムオーバーにはなりません。**所持金が半額にされて、王様のもとに戻され説教されるだけ**で許してもらえるという激甘設定！

もしこれまでのパソコンRPGで主人公が死のうものなら、**良くて**最後に記録したところからやり直し、ならうちは**生き返れずに新人メンバー募集するように進化**してみた、いやいやうちは**セーブデータ自体が消えるようにしたぜ！**

……なんていうデスペナルティのインフレを起こし始めていたことを考えると当時としては時代に真っ向から逆張りした、驚異的なペナルティの軽さと言えます



武器を買わずに飛び出してドラキー相手に苦戦する勇者。『ウィザードリィ』の流れをくむコマンド入力戦闘が完全にコントローラに割り当てられたのが画期的。

当時のアクションゲームやシューティングでもパソコンのアドベンチャーゲームやRPGからの輸入という形でありがちになっていた長々としたプロローグを読ませることもなく、シンプルなメッセージだけで世界の状況をプレイヤーに理解させるのも、マンガ原作の経験あっての洗練というものです。

そしてドラゴンやゴーレムといった敵と、苦闘するべきところでは苦闘しつつもRPGの文法を理解していき、ついには竜王との戦闘！

そして感動のエンディングへと向かいます　ここで、パソコンRPG経験者は、

①エンディングに到達した
②エンディングが存在する
③エンディングが凝ってる

という**三つの感動**が待ち構えていたわけです。

『ドラクエ』でRPGはやっとRPGになった

というのも、いまでは信じがたいことですが、それまでのRPGは**そもそも誰もが解けるという前提では作られていません**でした。

RPGとは死なずに生き残るサバイバルゲームのようなものだったため、敵はより厳しく、謎はより難解になり、数々のRPGの修羅場を潜り抜けた百戦錬磨の猛者でも**最後を見るものはほとんどない**という状態が当たり前でした。

当時のゲームでは、**解いたら先着三〇〇名様に豪華賞品をプレゼント**などというキャンペーンをやってたというところからも、どのくらいクリアさせない気満々だったかが逆説的に読み取れるというものです。

結果、ほとんど見る奴がいないエンディングなんてものを凝るつもりはないため「世界は平和になった。プレゼントのキーワードは『**へびおうののろい**』。おわり」というような感じのエンディングが普通というありさまです。

そんな状況の中で「大多数のプレイヤーが普通にプレイすれば、冒険の余韻に浸れる感動的なエンディングが待っている」という考えを持ち込み、難しければ難しいほど偉いというゲームの**難易度という概念そのもの**を変えました。

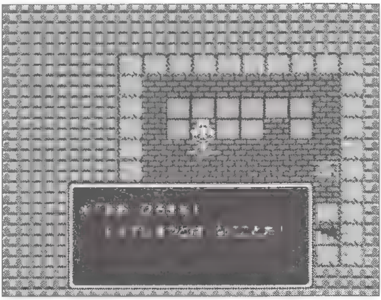
難易度のインフレで衰退したジャンルは星の数ほどありますが、RPGがそうならなかったのは本作『ドラゴンクエスト』あってのことだったと言えます。

結果『ドラクエ』はプレイヤーの動機を即死する敵や理不尽な謎の先に待つ賞品や名誉から**細やかな物語体験**そのものへと変化させ、RPGをファンタジー世界サバイバルゲームから物語装置へという大転換をいきなり完成形に近い形で提示してしまったというわけです。

『ドラクエ』の本質は海外二大RPGのいいとこどりな部分ではなく、それ以外の部分で『ドラクエ』が見せたところにあったことを思い出しながら、いまゴーレムに殺されました。

ギャアアア！　ゴールドマンを倒して稼いだ**俺様の五〇〇〇ゴールド**が！

（A）


武器を買わずに飛び出して、死んでしまい王様に叱られる勇者。ゴールドを半額にされるだけで許してもらえる難易度のデフレは激震を与えた。

スターソルジャー

ジャンル
シューティング
メーカー
ハドソン
発売日
86.6.13
定価
4,900円

一九八六年にハドソンから発売された縦スクロールシューティング。同社が移植した『スターフォース』の発展形でもあり、宇宙空間とそこに浮かぶ陸地の上で激闘を繰り広げる。地形の下に潜り込めるトラップゾーンや、有名な「ラザロ八万点ボーナス」ほか隠しボーナスも充実し、連射力と知識量がモノを言う。『GAME KING 高橋名人VS毛利名人 激突！大決戦』のアツい激突は伝説の彼方。

前作『スターフォース』のひるいなき爽快さ

一九八六年の夏。『コロコロコミック』と連動してハドソンが主催したゲーム大会・全国キャラバンの二回目が開かれ、黄色い改造車に乗った『スターソルジャー』が日本中を駆け巡った夏休みは、ファミコンがもっともアツかった季節でしょう。

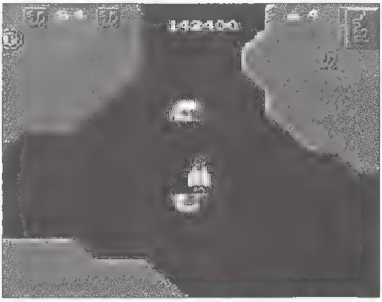
第一回キャラバンの公式ゲームに選ばれたのは『スターフォース』。元々はアーケードの業務用ですが、『ゼビウス』以来のシューティング旋風を巻き起こした傑作でした。**縦シューがこぞって『ゼビウス』の真似をする中、空中物と地上物を単一のショットで撃てる気持ち良さ**には人だかりができたものです。

お客を遠ざけない取っつきやすさと、やり込んでみてわかるゲームの奥深さ。アタマ空っぽでガンガン壊す初心者を卒業すると、ショットが地上物に邪魔されて空中物に当たらないと気付く。押し寄せるラッシュに押し切られまいと、撃って撃って撃ちまくる！「連射」の歴史は、ここに始まったと言えるでしょう。

そして『ゼビウス』を上回る大量の隠し要素。浮遊大陸に潜んでいる隠れキャラの「ヒドン」や、「ラリオス」の合体が完了する前に倒すと八万点が入るなど隠しボーナス、**最深部にいるクレオパトラを発見すれば一〇〇万点というバランス崩壊も気にしない大サービス。**隠しを

知らない人は知ってる友達にかなわない、攻略本や情報誌が飛ぶように売れる「ゲームの情報化」を勢いづけたわけです。

ステージの作りやギミックの多さに目が奪われがちですが、**練りに練られていたザコの動き**も注目すべき。当時はハード性能が低くて弾幕も出せなかったため、自機を「動き」で追い詰める工夫がされている。そのパターンのイヤらしさには、日々のインカムが明日に繋がる道だったアーケード開発者の執念を感じます。



「高橋名人の16連射」の好敵手と言えば、巨大(当時比)人面型空母のラザロ。上側パーツに16発撃ち込むと8万点ボーナス！

そんなハードの限界から編み出されたもうひとつの副産物が「早回し」というプレイスタイル。雑魚の編隊を早く倒せば次の一隊も前倒しに現れて（前のが残ってると表示できない）、スコア効率が良くなるってこと。逆に弱い敵を一体だけ残して強い敵を封じ込める弱者の戦略もありで、後の多くのシューティングに受け継がれています。

隠しやパワーアップが進化した『スターソルジャー』

そうしたアーケード版を、ハドソンが移植したのがファミコン版の『スターフォース』。敵の数もボスの種類もかなり減らされたものの、自機の連射性能は上がって難しさは大幅にダウン。かえって遊びやすくなり、子供たちのシューティング入門としてうってつけになりました。

ファミコン版『スターフォース』が全国キャラバンの旅に出たのは一九八五年夏。『チャンピオンシップラードランナー』で有名だった高橋名人と共に毛利名人がデビューしたのもそのときで、ダブル名人が揃った記念作でもあるのです。**『スターソルジャー』は、前作の好評だった点を踏まえた上で、ハドソンなりに磨きをかけたバージョンアップと言える位置付け。**ラリオスの発展形であるラザロの合体前破壊ボーナスや、取り続け

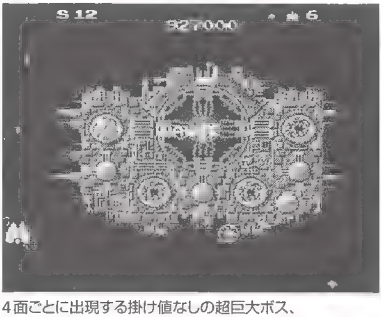
るとスコアが跳ね上がるゼグなど隠し要素や「稼ぎ」はもちろん、連射で空中も地上も破壊できる気持ち良さもパワーアップが三段階になって強化。移動&連射スピードアップ↓後方ビームとバリア↓五方向ショットでタマを広くばら撒ける一方で、一発でも被弾すればパワーダウン。再び最強に戻すにはバリアをはがさないといけない「リスクを取るか、パワーを取るか」と悩ましい局面もあります。

独自の要素としては、当時最大のデカキャラと言われたボスの「スターブレイン」もさることながら、**浮遊大陸の下に潜り込めるトラップゾーン**も忘れちゃいけない。ここに隠れていれば敵の攻撃も避けられる代わりに倒すこともできず、表に出てきたとたんにザコに囲まれてやられるのがお決まりの負けパターンです。これも場所は決まっているので「**情報を知ってる」ことの重みを増しています。**

対決！「力」の高橋名人VS「技」の毛利名人

本作の魅力は、映画『GAME KING 高橋名人VS毛利名人』に余すところなく詰まっています。スイカを十六連射で割ったり指でバイクを止める〝力〟の高橋、トランプでタワーを築いて集中力を高める〝技〟の毛利――というやりすぎ演出のためにイロモノ扱いされてる映像ですが、ふたりの対決は超一級品というに相応しい。

肉体的なスタミナを連射力＝火力に変える高橋名人と、体力負けしている分を正確な射撃でカバーする毛利名人の死闘。ラザロの合体前撃破ボーナスなど稼ぎポイントを確実に取ることが求められ、記憶力と腕前が厳しく試される競技性の高さ。**ROMのマスターアップ直後に熱戦を繰り広げたふたりのプロ根性と、ギャラリーの子供たちを熱狂させた『スターソルジャー』の魅力はホンモノ！**（T）



4面ごとに出現する掛け値なしの超巨大ボス、ビッグスターブレイン。4門の砲台がカタイのに加えて、巨体で逃げ場がなくなるのでかなりの難敵だ。

チョップリフター

ジャンル
シューティング
メーカー
ジャレコ
発売日
86.6.26
定価
4,900円

同名のパソコン用シューティングをセガがアーケード用にアレンジしたものがファミコンへ移植され一九八六年に発売された。「ヘリで捕虜を救出する」骨子の部分以外は原作と異なっている。プレイヤーを本気で殺しにくる対空砲、空中を完全制圧する勢いで爆撃するローター機などが激しい攻撃を仕掛けてくる上、原作にはなかった「燃料」の概念が行動時間を制限するなどかなりの高難度。

ヘリの能力を越えた仕事

『チョップリフター』はヘリによる救出作戦を描いたアクションゲームです。

味方基地から出発し、敵陣の中にある捕虜収容所を破壊して強行着陸。脱出してきた捕虜たちをヘリに乗せて引き返し、味方基地へ送り届けます。

しかし、戦況は極めて不利です。味方基地にまで堂々と敵が踏み込んできますし、ちょっと飛んだ先に対空砲がずらりと並ぶ堅牢な陣地が構築されています。

捕虜を救出しても、二秒で味方基地が攻め落とされて元の木阿弥になりそうな気もしますが、拒否権は与えられていないので出撃するしかありません

味方基地からは自機のヘリ以外一切の戦力が出てこないため、陣地の破壊、敵機を撃墜しての制空権の確保、捕虜収容所の破壊を自分でこなす必要がありますが、もしかすると、これはいずれも**ヘリの任務ではない**のではないでしょうか。

捕虜たちは脆弱で、こちらがちょっと着陸をミスしただけで下敷きになって死んでしまいます。もちろん、捕虜を乗せた状態でヘリが撃墜されてもろともにアウトです

こうして死亡数が一三人を越えると任務遂行不可能ということで面の最初から**やり直し**。やり直し、といってもミスで損耗した自機はそのままで、最後の一機だった場合などはかなり不利なプレイとなります その割に死んだはずの捕虜は

生き返り救出ノルマも最初の状態に戻っているという不思議状態。世界が巻き戻っている割に自分だけは巻き戻っていないというわけで、もしかするとヘリのパイロットはロングヘアーに黒タイツのあの人かも知れません。

まるで懲罰のような難度

敵陣の配置は悪意に充ち満ちており、普通に始めると一分も経たずに自機が全滅します。

本作は自機の移動に合わせてカメラも移動する……はずなのですが、自機がちゃんと加速しないとカメラが充分に先を写してくれません。

その先に待ち受けているのは殺意満々の敵陣というわけで、**敵弾が見えた瞬間に回避不可能**となっていることも珍しくないのです。

ステージが進むにつれて敵兵器もブッ飛んだものになっていきます。

最初は現用兵器の範疇だったものが三面あたりから未来兵器っぽいものがちらほらしはじめ、最終面の四面に至っては空飛ぶロボット兵器すら出てくるのですから、完全にヘリで対処できる範疇を完全に超えているといっても過言ではありません。

本作には大別して「ショットで撃墜できる敵」と「爆弾でしか撃墜できない敵」の二種類が存在。

前者は空を飛ぶ自機を迎撃し、後者は捕虜を昇降させるため着陸している自機を襲ってきます。

一面では着陸していてもあまりマジメに迎撃されないのですが、二面あたりから執拗に着陸時を狙われるようになり、四面では着陸しただけで「空飛ぶ謎のローター機が絨毯爆撃を行って空中を完封、水上からはボートが砲撃することで地上を制圧」という身の置き所のないコンビネーションが発動。

特に謎のローター機は空を覆い尽くす

ヘリを操って収容所を破壊、
とらわれた捕虜を乗せて自軍の基地へ連れ帰る。
救出がテーマとなったユニークな作品。

勢いで爆弾を落としてきますので、少しでも対処が遅れると回避不可能となります。

ゆっくり低空飛行で敵陣を潰し、捕虜をひとり昇降させては離陸して謎のローター機を落とし、武器を爆弾に切り替えてボートを撃破する、こまめな離発着と武器切り替えのコンビネーションが求められるのです。

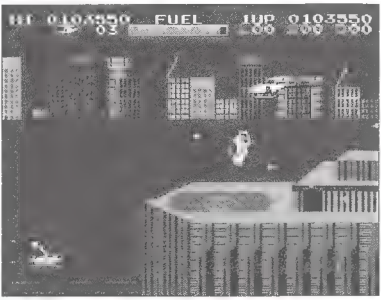
ふたつの『チョップリフター』

本来の『チョップリフター』はここまでハードコアなゲームではありません。『カラテカ』『ロードランナー』でお馴染みのブローダーバンド社による、ちょっと牧歌的な赴きさえあるPC用アクションゲームだったのです。

まず、PC版にはミサイルランチャーやら砲台やらといった対空陣地が存在しません。

ファミコン版でプレイヤーの頭を悩ませる燃料の概念もありませんし、着陸した自機を圧殺するような空陸のコンビネーション攻撃も存在しません。

舞台は夜であり、自機が飛び立ったすぐ先には国境線らしきものが存在しています。



後半面では明らかにオーバーテクノロジーな未来兵器も登場。プレイヤーのヘリを撃墜すべく過激な攻撃を仕掛けてくる。

そう、闇に紛れて人質を密かに救出する隠密作戦を再現したのがPC版『チョップリフター』なのです。

筆者はPC版を先に遊んでいたのですが、ファミコン版を遊んだ知り合いと『チョップリフター』について会話しようとして**まったく噛み合わなかった**ことがありました。タイトルは同じでもここまで別物というのは珍しいのではないでしょうか。

こちらをガチで殺しにかかるファミコン版と、ぬるぬると動く捕虜が可愛らしいPC版、どちらにも独自の魅力があります。どちらか片方だけを遊んだ人は、もう片方も遊んでみてください。ビックリすること請け合いです。（**Y**）

メトロイド

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
86.8.6
定価
2,600円

一九八六年二月に発売されたディスクシステム専用となる探索アクション、それが本作『メトロイド』。磁気ディスクにゲームの途中経過を記録（セーブ）できるというディスクシステムの機能を意欲的に取り入れている。主人公「サムス・アラン」を操り、謎に満ちた惑星「ゼーベス」に挑んでいく。ディスクにはプレイ時間も記録されており、早く解けばエンディングで「サムス」が水着姿を披露する。

過酷な戦い

『メトロイド』はSFホラーゲームの最初期の作品。計算された緊張と解放が繰り返される印象深い作品です。

時は未来。主人公のバウンティーハンター「サムス・アラン」は、宇宙海賊に奪われた危険な生物「メトロイド」を処分すべく、惑星ゼーベスへと挑みます。

惑星ゼーベスは無機物と怪生物ばかりの冷たい空間。安心して補給ができるようなポイントもないばかりか、セーブデータから再開する際も、常に耐久力三〇というギリギリの状態からのスタートとなります。

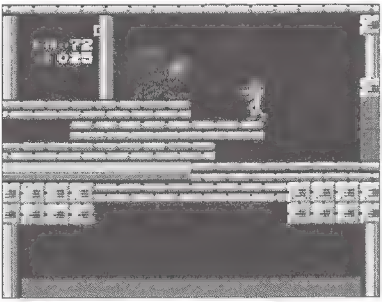
本作には基本的にメッセージがなく、意思疎通のできる人間もいません。漫然と遊んでいたのでは、程なくして先へ進めなくなります。

広がっていく世界

しかし、本作における謎の解き方がわかってくると、不可解なばかりだった世界が、**探求心をそそる**ものに変わります。「ジャンプしても届かないような位置にある足場」「床下になぜか空けられたスペース」「壁を貫いて伸びるパイプ」など、意味ありげな地形がありますが、この先にいかに進むかが本作の謎解きです。

謎の先にはご褒美があります。「身体を丸められるボール」「丸まり状態から仕掛けられる爆弾」「敵を凍らせるビーム」「ジャンプ力がアップするブーツ」

といったアイテムを手に入れることにより、サムスの行動半径は少しずつ広がっていきます。
　普通なら入れないような狭い通路も、身体を丸めれば通れるようになりますし、その先を岩が塞いでいても爆弾で壊せばOK。爆風を使えば丸まった状態から



宇宙戦士「サムス・アラン」が危険生物「メトロイド」を処分すべく惑星「ゼーベス」に挑む。静謐な雰囲気と、アクションが融合した謎解きが特徴。

ジャンプもできます。天まで伸びる縦穴も、それまではため息をつくばかりだったのが、敵を凍らせて足場にすれば昇っていけるのです。
　謎を見落とさないようにする**集中力**、サムスを巧みに操作して謎を越えてゆく**指先のテクニック**、謎に繰り返しトライする**心のスタミナ**。これらを同時に求められるのです。
　謎解きを繰り返すことで、バトルも楽になっていきます。
　前述の通り、サムスは常にギリギリの耐久力からのスタート。敵を倒して回復アイテムを集める必要がありますから、バトルは非常に大事な要素です
　回復アイテムの出現はランダムのようなので、最初のうちは再スタートしても運が悪いとなかなか耐久力を回復できずにやられてしまったりします。
　しかし、謎解きで経験を積むと、「敵を安全に倒せる、回復アイテムを稼ぐのに最適な地形」を咄嗟に探し出せるようになりますし、「凍らせた敵の上に爆弾を仕掛け、貴重なミサイルを節約しつつ大ダメージを与える」ようなトリッキーかつ効率的な戦い方も可能に。
　本作を遊び始めた直後はサムスが足元を攻撃できないことに面食らっていたのが、いつの間にか指先が勝手に動くようになり、「足元へ敵が近付いてきたら、丸まった後に爆発までのタイムラグを計算した位置に爆弾を置き、自分自身は安全な位置に待避する」なんてことも簡単にできるようになっているのです。

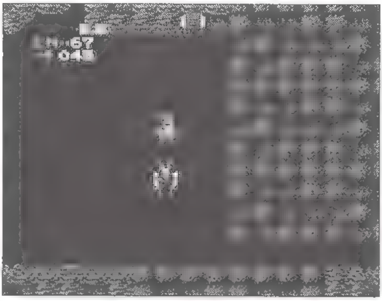
計算された緊張と解放

怪物と戦うSFゲームは多いですが、本作を印象的なものとしているのは、計算された緊張と解放です。

回復すら自由に行えない、常に耐久力がギリギリでスタートする中、異形の敵を退けつつ謎を見つけ出す。過酷な環境だからこそ、敵を倒し、謎を解いた際の解放感と喜びは大きく膨らみます。

これを象徴するのが最終ボス「マザーブレイン」戦。執拗な攻撃を避けつつ「マザーブレイン」を撃破したと思ったら、突如時限爆弾のカウントダウンがスタート。時間内に脱出することを要求されます。

本作はプレイ時間が短いほど良いエンディングを見られるのですが、特に早解きを目指している際の緊張感は相当なものになります。



隠されたアイテムは普通のジャンプでは取れないが、敵を凍らせて足場にすればOK。
謎の解放が見えたときの喜びが本作の大きな魅力だ。

このように、高難度も緊張感も計算された上のことですが、それでも難しかったという判断なのか、書き換え版には攻略本クラスの情報量を持つマニュアルがつけられています。

ラスボス「マザーブレイン」の姿が明かされているばかりか、全体マップにはアイテムの位置まで掲載されているという**かなりのネタバレ**ですが、これを参照することでスムーズにゲームを進められます。

一本のソフトでここまで情報開示に関する姿勢が変化するというのも珍しいケース。

「マップを公開したくらいで、このゲームの面白さはスポイルされない」ということでしょうが、それでも思い切った施策と言えます。

「緊張と解放、悩みに悩んでやっと先へ進めたという喜びを**体験すること**こそが『メトロイド』なのだ」と高らかに宣言しているかのようにも見えるのです。（**Y**）

北斗の拳

ジャンル
アクション
メーカー
東映動画
発売日
86.8.10
定価
4,900円

一九八三年から「週刊少年ジャンプ」に連載されたマンガが、ブームまった中の一九八六年にファミコンでアクションゲームに。一子相伝の暗殺拳「北斗神拳」の伝承者『ケンシロウ』が世紀末覇者を名乗る「ラオウ」と戦う。ボス戦で原作に近い特定の行動を取ると「奥義」が発動する。「ケンシロウ」が敵の発する「あべし」という悲鳴を取ってパワーアップする要素が話題となった。

少年バトルマンガの大巨星

時は一九九X年。世界は暴力が覆い尽くす世紀末の荒野になりました。一子相伝の暗殺拳「北斗神拳」の伝承者であるケンシロウ（ケン）は、幾多の強敵たちと拳を交えてその思いを受け取り、世紀末覇者「拳王」を名乗る兄・ラオウを倒すべく戦いの旅を続けるのです。

八〇年代の『少年ジャンプ』黄金時代を築き上げ、いまもなお人々を魅了し続ける、少年バトルマンガの大巨星、それが『北斗の拳』。

経絡秘孔（ツボ）を突き、人体を破裂させるというバイオレンス描写。

熱い魂と人間臭さを併せ持つ拳士たち。

悪党共が北斗神拳に倒れるときに発する「**ひでぶ**」「たわば」「いってれぼ」「どおぇへぷ」「ちにゃ」といった悲鳴。

こうした諸要素が渾然一体となり、『北斗の拳』は一大ブームを巻き起こしたのです。

こうなるとアニメ化、ゲーム化されるのは世の常。

本作は二番目の『北斗』ゲームであり、アニメ版の制作元である東映動画から発売されています。

ゲーム化が難しい『北斗の拳』を題材に、**様々な工夫と笑いが見られるエンターテイメント作品**となっているのです。

暗殺拳問題への回答

ここは世紀末の荒野。あなたはケンと

なってハート様、シン、ジャギ、サウザー、拳王様（ラオウ）といったボスたちと戦います。

なぜかボスたちは基本的に迷路の奥に引っ込んでいますので、正しい通路を選ばなければなりません。

ハズレの通路に入ったら最後、そのエリアの最初からやり直し。ケンであれば、クラブに対してやったように秘孔を突いての拷問で正しい道を聞くこともできそうなものですが、残念ながら本作には**相手を破裂させる秘孔しかない**ようですので総当たりで正解を探してください。

通路の入り口にはケンを慕うリンやバットが隠しキャラっぽく佇んでいることがありますが、彼らの道案内は**ほとんどの場合あてになりません。**

暗殺拳問題への回答

もちろんモヒカン共もケンを見逃してはくれません。**ヒャッハー！**とばかりに襲いかかってきます。

『北斗』ファンであれば色々な秘孔を突いて雑魚と戯れたくなるところですが、「赤色の雑魚をパンチで倒す」以外の行動にはあまり意味がありません。

それというのも、本作は「厳しい条件を満たして出現する北斗七星を取る」か「雑魚を一〇人倒す」くらいしか回復の機会がないから。

前者は一ステージに一個のみの上、一度でも取り逃すと次のステージから出現しなくなるという厳しさ。後者の回復は一〇人ごとなので一見実用的ですが、回復量は微々たるものとやはり厳しめの設定です。

しかも雑魚の中には「跳び蹴りポーズで画面外から超高速で突っ込んできてそのまま飛び去る」という**南斗人間砲弾（人間を大砲から発射するアニメ版オリジナルの拳法）**の使い手らしきモヒカンまで配備されているのですから、ダメージを避けるのは結構難しめ。

ゆえに雑魚にはできるだけ関わらないようにするのが無難ですし、一週目で本当に効率のみを追求するなら「一定数以上の飛び道具は画面上に出現しないことを利用し、飛び道具を引き連れてつかず離れずの距離を保ちつつ歩いて行く」のが最高です。

『北斗の拳』らしからぬ非戦主義（無抵抗主義の村の思想が拳王様に否定されていたことを忘れてはなりません）の光景

ですが、「北斗神拳は〝暗殺拳〟のはずなのに、ケンはいつも雑魚の大群を相手に大暴れする」という矛盾は原作版の連載当時から良く突っ込まれていました。本作の設定はこの暗殺拳問題に対する回答のひとつなのではないでしょうか。

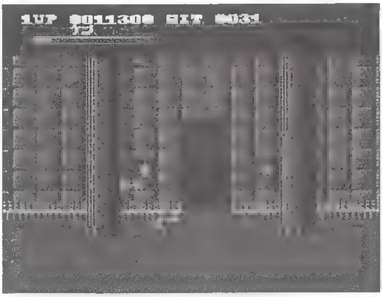
あべしを収集するケンシロウ

雑魚をパンチで倒すと「ボコボコと全身が膨れあがった後に破裂する」という北斗的な死に方をするのですが、赤色の雑魚だけは破裂後に「**あべし**」という悲鳴を放出します。

「あべし」を取れば取るほどケンはパワーアップ。一あべしでジャンプ力アップ&跳び蹴りが可能に。二あべしで雑魚の飛び道具を打ち返すことができるようになり、三あべしでキック、四あべしでパンチが高速化。五あべしでケンの歩行速度がアップし、六あべしでジャンプパンチが解禁。そして七あべしでケンの上半身がパンプアップ、服をビリビリに吹っ飛ばす『北斗の拳』を象徴するシーンが見られるのです！

赤色の雑魚の出現率があまり高くない上、前述の通り無理矢理にでもダメージを与えてくる仕様であり、さらにミスする度に集めたあべしがゼロに戻るなど、道のりが険しいだけに感激もひとしお。脳内ではアニメ版のクライマックスでお馴染みの「**あの**」曲が鳴り響きます。

原作では強敵(とも)や弱き民から思いを受け取ってパワーアップしていたのが本作ではモヒカンの雑魚の悲鳴を食らって戦闘力がアップしたり、飛び道具を跳ね返す「二指真空把」は北斗神拳の基本中の基本であるはずが、一あべし集めないと使えなかったり、ましてや雑魚を一〇人倒す度に元気になっていくなんてのは些細なこと。本作は他ならぬ東映動画様が出したゲームなので、深い配慮の上でこうなっているに違いないのです。



ケンの左上に浮かぶ「あべし」の文字は、
雑魚の悲鳴であると同時に立派なパワーアップアイテム。
多く取るほどケンの性能が上昇、戦いが有利になる。

ファミコンで原作を再現するという苦労

フリーダムな本作において、原作を再現する試みが見られるのがボス戦。

原作に則った流れで戦うことで「奥義」が発動。残り体力に関わらずボスを瞬殺できるのです。

ハート様は「キック連打で腹の脂肪を除け、パンチで秘孔を突く」シーンが有名ですが、本作でもキックを連打すると腹がへこみますので、ここにパンチを入れれば原作通り「**北斗柔破斬**」が発動します。

シンは「パンチ連打」もしくは「壁に追い詰めてパンチ連打」でそれぞれ「**北斗百烈拳**」と「**北斗千手壊拳**」が発動しますが、これなどはシンにトドメを刺すシーンの再現。

壁に追い詰めると奥義が変わるのは、シンが吹っ飛んで壁に叩きつけられたことのゲーム的解釈でしょう。

ジャギは『跳び蹴りを何発か当てた後、パンチを当てる」と「**醒鋭孔**」に。原作では跳び蹴りではなくキックの連打(「これはシンの分!」という有名なあのコマ)ですが、キック↓パンチ↓醒鋭孔という流れはそのままです。

ラオウ戦ではふたりの周囲に球状の闘気が出現しますし、ケンが瀕死になると背景の北斗七星に死を告げる死兆星が輝きます。ラオウが真上に放つアッパーは、レイ戦での新血愁を再現したものでしょう。

ハート様が『北斗』ブームの立役者である「ひでぶ」の悲鳴を発さない、シンが「おまえの拳法では死なん!!」と自決せずに**普通に破裂する**、サウザー戦で奥義を出す条件が原作とは違う、重要キャラクターであるレイやシュウが出てこないなど色々と惜しい点はあるものの、当時のゲームとしては努力していると言えるのではないでしょうか。

そもそも、北斗神拳自体、秘孔の数が多い上、目が見えるようになったり記憶を失ったり破裂するなど効果が多岐に渡る、ゲーム化の難しい題材。本当にケンシロウになれるのであれば、あらゆる強敵にあらゆる秘孔を突けなければいけないはずで、それは現在のゲームですら不可能。

本作からはファミコンのスペックの中でいかに原作を再現するかという苦労が見て取れるのです。(**Y**)

高橋名人の冒険島

ジャンル
アクション
メーカー
ハドソン
発売日
86.9.12
定価
4,900円

ファミコンの神・高橋名人をメインキャラに起用（社員なのに）、ブームも最高潮に盛り上がっていた一九八六年にリリースされた横スクロールアクション。キュラ大王にさらわれた恋人ティナを救出するため、腰みの一丁の高橋名人がスケボーに乗って冒険を繰り広げる。激ムズの難度で知られており、さらに当時、本作をキャンペーンしている高橋名人の目前で〝自爆〟する小学生が続出、名人的にはなかなか複雑な心境だったらしい。

上島竜兵スタイルの高橋名人

ファミっ子たちの中での高橋名人の存在は、いまでは想像しにくいほど大きいものでした。何しろコントローラにバネを仕込んでいたのがバレて警察に逮捕されたというデマが流れるほど。ゲームが上手い人という域を超えて、**高橋聖人と言っていいカリスマ**だったのです。

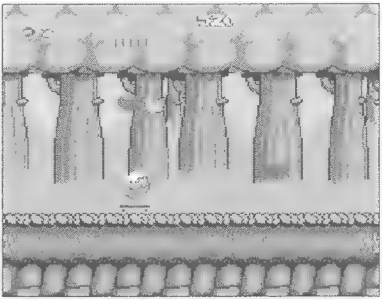
シュウォッチで連射力を高めて、いつかはボクも私も名人になりたい！　そんな少年少女の夢を叶えたのが『高橋名人の冒険島』。ソフトを買えば名人に憧れるどころか名人になりきれるなんて。アニメやマンガどころか芸能人でもなく、いちメーカーの社員がゲーム化されるとは前代未聞でしたが「**高橋名人なら当たり前**」という満場一致ぶりでした。

このゲームの高橋名人は、上半身ハダカで腰みのを巻いた野性味あふれるスタイル。当時は似ているタレントもいなかったんですが、後に『ゲームセンターCX』の有野課長が上島竜兵さんに見えてきた……と呟いて膝ポン。**ゲーム版の名人は早すぎたダチョウ倶楽部でした。**

ヒャッハー！冒険島は地獄だぜーーーッ!!

恋人のティナがさらわれた高橋名人は、救出するためにキュラ大王に立ち向かうことに。横スクロールする画面を走り抜ける名人はとても軽やか。八つのエリア

×四ラウンド、三二面ものマップを旅する冒険をモノともしない頼もしさです。道に落ちているタマゴを蹴って、出てきたアイテムを取ればパワーアップ。さっそく斧を装備して敵を倒す名人は、スケボーに乗ってクリア。滑り出しは絶好調で、すぐにティナを助け出せそう。



スケボーで軽やかに冒険島を走り抜ける高橋名人。後にこのスピード感が強制スクロールと出会うことで死の罠になるとは知らなかった、幸せなあの頃……。

あれっカタツムリに突っ込んでしまったぞ。手が滑っただけ、ハハハッと気を取り直して再スタート。岩につまずいた先に焚き火があったぞ、おかしいなあ。しばらくプレイを進めて海の上では、ジャンプした先にサメが突撃。二度目は偶然、三度目は必然、**三度続けば運命というか仕掛けられたワナです。**

ここで操作システムを分析してみましょう。『スーパーマリオ』と同じように攻撃ボタンで加速する「Bボタンダッシュ」が採用され、急には止まれない慣性つき。岩は接触してもミスにはならないが、つまずいて投げ出された場所には敵や焚き火が必ずといっていいほどアリ。

通常のジャンプだけでクリアできるのは序盤だけで、大半の穴や足場の段差はBボタンを押しながらでないと越えられません。そこで敵が飛び出してくれれば、同じボタンで行う攻撃が遅れやすくて反応が間に合わない……はい、**わざと死にやすくされた計算づくの意地悪ですね。**

高橋名人のライフは残機制とバイタリティ（体力）のニコイチ。穴に落ちたり敵に触れれば一撃で死にます。そこで慎重に進みたいのは山々ですが、バイタリティ制が許してくれません。フルーツを取らないと体力はどんどん減る上に、出現したフルーツはすぐに消えてしまいます。ここはギリジャンの間合いを測らないといけない、でももたついてると餓死してしまう。**進むも地獄なら止まるも地獄で、『闇金ウシジマくん』も慈悲深い仏様に思える追い込みっぷりです。**

タマゴから出てくるアイテムも信用してはいけません。悪魔ナスビはバイタリ

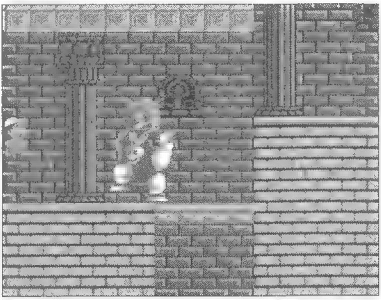
ティをすさまじい勢いで減らし、「**子供がナスを食べられなくなった**」**と苦情が寄せられたぐらいトラウマもの。**

敵は味方の顔をしてることもあります。スケボーは強制スクロールが始まって止まれなくなるので、**ただでさえ高い死亡率を上乗せする恐ろしさ。**よくスケボーで敵をごぼう抜きしているプレイヤーもいますが、彼らもその域に達するまでに何百人もの名人の屍を超えてきてるはず。

ゲームが上手すぎるのも罪作り

後半に行けば行くほど、ステージは極悪トラップの中にときどき生存を許される茨の道です。先が見えない崖でギリギリの大ジャンプをしないと海を渡れないとか、岩の横にナスビ&飛び越せば上からツララが落ちてくるとか、**死のピタゴラスイッチを作ってるんでしょうか。**

一度でもミスったらさあ大変。初期状態の名人は何も武器を持っていないスッピンのため、復活は絶望的。名人の走るルートには必ず敵がいるので、接触せずに抜けろと。**地獄の鬼も哭く冒険島！**



ステージの最後に待つキュラ大王との戦い。
ほとんど生存が許されない道中の厳しさのあとでは、
一息つけるオアシス！

そんな絶望の上に絶望を積み重ねるのが8-3ステージ。通称「三匹のコウモリ」と恐れられる超難関は、リフトの連続ジャンプの最後で三匹目のコウモリが鉄壁。筆者も『ゲームセンターCX』の中でしか見たことがありません。一応キュラ大王もエリアの最後にボスとして出ますが、一息つける休憩所扱いです。

このゲーム、実は『ワンダーボーイ』という業務用作品からの移植。ゲーセン用ですから本作よりムズかったんですが、スタッフはソースコード（元のプログラム）をもらわずにプレイした上で作り直したとか。つまり、『冒険島』を自分たちでクリアできた……。高橋名人が楽々とプレイしてる姿に惹かれて買った子供たちも多いんですが、**ゲームが上手すぎるのも罪作りですね。**（**T**）

戦場の狼

ジャンル
シューティング
メーカー
カプコン
発売日
86.9.27
定価
5,500円

一九八六年に発売された縦スクロールシューティング。ライフルと手榴弾を持って敵陣へ突っ込み撃ちまくる。ファミコン版では特定の場所を手榴弾で爆破すると「地下シェルター」への入り口が出現する。その中身は「パワーアップを手に入れられる」「敵が出てくるだけ」など様々。一定時間内に出口を見つけられないとミスになる「ガス室」は多くのプレイヤーにトラウマを植えつけた。

チラつき上等

『戦場の狼』は任意縦スクロールのアクションシューティング。兵士「スーパージョー」となって敵陣に真正面から突っ込み、「弾丸補給無用のライフル」と「手榴弾」を武器に、捕虜を助けつつ戦っていきます。

本作は同名のアーケードゲームをファミコンに移植したものです。

言うまでもなく、アーケードゲーム基板とファミコンではスペックに大きな差があります。普通ならファミコンに合わせたチューニングを施すはずですが、本作に限ってはそんな常識は通じません。

なぜかアーケード版よりも多くの敵が同時に出現する設定になっており、ファミコン初期の作品のせいか、沢山の敵兵やら弾やらがチラつくばかりか**消失しながら襲いかかってくる**のです。

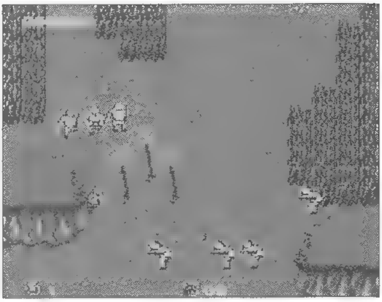
もちろん「スーパージョー」は敵兵に触れると即死します。敵兵たちの動きも実にアバウトで、こちらを執拗に追いかけてくる者がいるかと思えばそうでない者もおり、チラついて消失する者もそうでない者もいて、**全員がアグレッシブに襲ってくるよりもよっぽど厄介**です。

おまけにチラつきを考慮していないとしか思えないほどに大量の弾を撃つ迫撃砲やバズーカ兵が出てくるため、画面はかなりカオスな状況となります。

思えば、キャラクターを出しすぎたことによるチラつきを「フラッシュ攻撃」

と呼んだ『エグゼドエグゼス』も原作はカプコンのゲームでした。

初期のカプコンゲームは何かチラつきから逃れられない呪いでもかかっていたのでしょうか。



「スーパージョー」が「弾丸補給無用のライフル」で撃ちまくる、縦スクロールシューティング。アーケード版から独自要素を追加しての移植。

悪意の地下シェルター

アーケード版は本来ライフルと手榴弾で**ヒャッハー!**と戦うシンプルなゲームでしたが、このファミコン版では隠しエリア「地下シェルター」や武器のパワーアップといった新要素が加えられています。

隠しエリアである「地下シェルター」には、特定の場所を手榴弾で破壊すれば入ることが可能です。

長射程の強化ライフルや広範囲を爆破できる手榴弾、果ては手榴弾の弾数制限を無効化するアイテムまで手に入るため、上手くすれば「スーパージョー」の戦闘力を飛躍的にアップさせることが可能になります。

前述した敵のチラつき攻撃からすると、強化ライフル+広範囲&無限手榴弾が標準装備でも何ら問題ないと思われるのですが、ここは耐えてしっかりパワーアップを集めましょう。

ただし、地下シェルターはやたらと色々な場所に存在する上、ハズレのものも少なくありません。

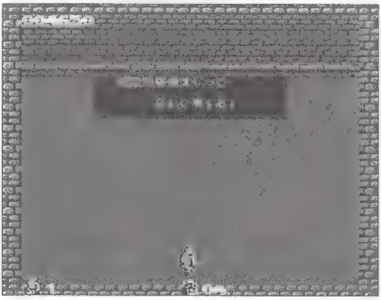
弾数制限のある手榴弾で色々な場所を爆破して探し出した地下シェルターが「一〇秒以内に隠された出口を見つけないと『スーパージョー』が**即死する**ガス室」だったり、「入った瞬間に左右からナイフが飛んでくる部屋」やら「無限に湧いてくるヘビとナイフが意味ありげに配置されているが実のところ何もない部屋」だったりするなど、プレイヤーの心をガリガリとかきむしるような仕組みとなっています。

地下シェルターから出た後は地上に戻ってからのスタートになるのですが、落ちるとミスになる塹壕からわずかしか離れていない場所に復帰したりするのですから何の救いもありません。

ハズレの地下シェルターや敵兵のワープ&消失に翻弄され、挙げ句に「絶対に取れない水中に出現するアイテム」という『モンスターハンター』を一八年ほど先取りしたような光景を目撃すると、さすがにリアル兵士のように心が疲弊してきます。

スーパージョー・イン・アクション

そんな大らかな内容のファミコン版『戦場の狼』ですが、取扱説明書はかなり実験的な内容。



ファミコン版の独自要素である隠し面「地下シェルター」。この「ガス室」は一定時間内に出口を見つけ出せないとミスになってしまう過酷なルール。

なぜか戦争劇画の大家、小林源文氏風のマンガになっており、「弾丸補給無用のライフル」と手榴弾三発とタバコ一箱で敵軍を壊滅するよう命じられた「スーパージョー」が、「無謀な作戦だと思いつつも戦争しているということは**俺以外の誰かが体を動かしている?**」とメタな疑問を抱きつつ「**ファミコン版悪の軍団が創設した悪意の地下シェルター**」（原文ママ）を突破、「ボクは強いんダーイ！」（原文ママ）と敵司令官を倒すまでが描かれます。

パッケージのジオラマ写真といい、このコミックといい、作り手がミリタリーものを愛しているのがこれでもかとばかりに伝わってくるのです。

アーケード版からの様々な変更点、そしてこれをメタ視したマンガからは、「アーケードからファミコン」という新たなルートが生まれた直後の試行錯誤の風景が見て取れます。ファミコンというスペックの異なるハードに移植し、いかに付加価値をつけるか、その最初期の試みと戸惑いの記録がここにはあるのです。

（Y）

ミシシッピー殺人事件

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ジャレコ
発売日
86.10.31
定価
5,200円

海外のパソコン用アドベンチャーゲームをファミコンに移植したソフト。ニューオリンズに向かう「デルタ・プリンス号」での殺人事件を、探偵チャールズ卿と助手のワトソンが解決する。また殺人事件が起こる前にチャールズが死亡したり、部屋に入るなりナイフが飛んできて即死！　推理のためには言葉をメモる必要があるが、一度言ったことは「もういいました」と二度と言わないのでハマる。

助手はワトソンなのに探偵はチャールズ！

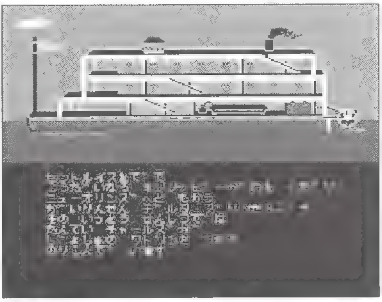
負の方向で思い出に残ったファミコンといえばコレ！　といの一番か二番には名前が上がる殿堂入りの『ミシシッピー殺人事件』。ややもすると「ジャレコのクソゲー」と一括にされやすい本作ですが、かのメーカーの名誉のために言っておきますと**開発を担当したのはトーセであり、元々は海外ＰＣゲームからの移植です。**『燃えろ!プロ野球』のバントホームランでも遺憾なく発揮された**プログラムを超えた神がかり的な何か**と、洋ゲーの自由な発想に収まらない狂気のコラボの効果はバツグンだ！

舞台はセントルイスからニューオリンズへと向かう外輪船『デルタ・プリンセス号』。たまたま一等船室に乗っていた探偵チャールズ卿と助手のワトソンが殺人事件に出くわし……**なぜワトソンの相棒がホームズじゃなくチャールズ？**　海外版ではワトソンが別名だったので、日本でも通りのいい名前に変えたんでしょうか。チャールズは原作まんまというあたりに、**名探偵でも解決できない大人の事情が漂っています。**

チャールズ殺人事件！犯人はワトソン

まだ事件が起こっていない平和な船の中、ぶらりと外に出かける二人組。隣の一号室に入ってみると、**落とし穴に落ち**

てチャールズ即死！　船にどうやって落とし穴を掘るのか気になりますが、**最初の犠牲者が探偵とは『ノックスの十戒』とか探偵小説の基本ルールでも禁じてなかった斬新な発明です。**
　セーブ機能なんてないので人生を最初からやり直すチャールズ卿。今度はうっかり、四号室に入ってみれば、いきなりナイフが飛んできて即死。



ミシシッピー川を下る
デルタ・プリンセス号の全体図。
テキストがやたらに長いので読みにくいよ！

「せんせいだいじょうぶですか」
　いや脳をグッサリ刺し貫かれているのは見ればわかるだろワトソンくん。
「なんということだ　せんせいが　だれかのしかけにひっかかって　しんでしまうとは…　ああ　もし　さいしょからやりなおすことが　できれば」
　さり気なくバックアップも「ふっかつのじゅもん」もなくて**途中セーブできないことを言い訳するワトソンくん。**忌々しいので、後ろからついてくるワトソンくんを落とし穴まで誘導してみましたが反応しません。
　すべての謎は解けた！　**犯人はヤスならぬワトソン。**他に被害者がいないから「チャールズ殺人事件」・完！（脳内でエンドロール）

「あいつは人間のクズ」「かなりバカ」と言い合う被疑者

　すでにやめたくなって来ましたが、探偵たるもの死体を見るまではネバギバ（死語）です。四号室に入ったら、めでたく謎のラーメンマンが死んでました。
「ち　ちがながれています！」辮髪じゃなく流血でしたか。「ほ　ほんとだ　このひとはしんでいるぞ」**助手より観察力がなくてうろたえる名探偵に激しく不安です。**
　やっと被害者ブラウンを発見したので捜査がスタート。探偵の基本は足で稼げですが、このコンビはメチャクチャ鈍足で、もったもったと隣りの部屋に行くまでに時間かかりまくり。しかも船には左

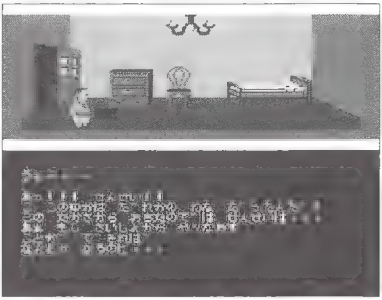
舷と右舷があるということで、奇数番号と偶数番号の船室を行き来するには船の端っこまで歩かないといけないストレスフルな仕様。**探偵にはBボタンダッシュを義務付けるべきですね。**

　大型客船だけに二七室もあるものの、主人公ふたりや船長を入れても登場人物はたったの一〇人。**空き部屋が半分以上もある幽霊船みたいな趣ですが、**さっきの殺人トラップも寂しさを紛らすルームサービスだったんでしょうか。

　ともあれ聞き込みです。他の被疑者について質問し、返ってきた答えをメモ→また別の被疑者に話を聞いて……と手掛かりを増やしていくわけですが、直訳調のセリフがカタカナとひらがなだけで表示され、長文なので読みにくさマックス。おっと、そんなことを気にしているとメモがおろそかになりますね。

「もういいました」

メモを取り忘れると二度と言ってくれません。大人は大事なことは一度しか言わない社会勉強をここでしなくても。即死よりヒドイ手詰まりで、ゲームをリセットするしかないコワさ。



チャールズ卿が落とし穴や飛んできたナイフで
殺害されるのを見てるだけのワトソン君。
「やりなおすことができれば」とループを御所望です。

「**ヘンリーですか？　あいつはにんげんのクズですよ**」「ウィリアムは　かなりばかよ」

　あくまで一件だけの「殺人事件」なんですが、乗客の人間関係がギスギスしていて「連続」になってもおかしくない雰囲気の悪さです。

　証拠品を集めて机の上に置き、鍵と箱を組み合わせれば中身が取り出せたりするシステムは意外と凝ったもの。でも持てる証拠品の数が少なく、いちいち自分の部屋に持って帰んなきゃいけなくてプラマイゼロというかマイナス。**遊ぶ人にストレスを押しつけるためらいのなさが清々しいですね。**

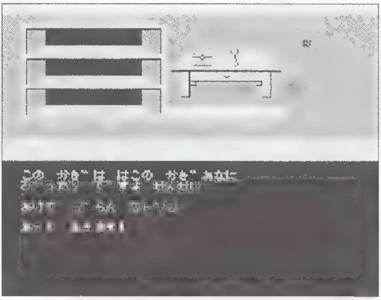
推理を引っくり返される逆カタルシス！

途中経過は長いのですっ飛ばして解決編へ。真犯人を呼び出して偽名を暴き、ある人物が鳥を撃つ銃声に合わせて被害者を撃ち、弾丸が床の隙間から下に落ちたと推理を突きつけます。そのとき立ち聞きしていた他の乗客が異議あり！　と乱入してきます。

「かのじょは　とうぜんのことをしただけですよ」

「わたしには　かのじょのきもちが　よくわかるわ」

「そうだ　おまえ　かってなことというな！　ブラウンは　かのじょをおどしていたんだぞ！　おれはきいてしまったんだよ」



集められた証拠品を組み合わせて解体し、
新たな証拠を見つけるシステム。
意欲的な試みはしてるのにモッサリした動作で台なし！

そんなことは先に言えよ！　黙っていた目撃情報を持ち出され、**名探偵フルボッコです。**

「わたしは　かれとあらそったわ（中略）わたしは　ひきがねを　ひいてしまった」

あっさり計画殺人説を引っくり返されたチャールズの涙目が脳裏に浮かびます。

「わたしはさくらんじょうたいに　おちいってしまいました　ピストルを　きれいにしていると」

ごめん、**なぜ錯乱状態でピストルをきれいに掃除するのか意味がわかりません。**

「そのようですね　チャールズさん　わたしは　このふねのせんちょうとして　かのじょは　むざいだと　おもいます」

途中で船長にリードを持っていかれ、「じこぼうえいだったのだ」で無罪決定！　乗客が全員グルだった『オリエント急行殺人事件』をリスペクトしたオチに脱帽ですね。過ぎたこと（ゲームプレイすべて）は水に流すとしても、**ゲームクリア画面に「ゲームオーバー」って表示するメッセージは、プレイヤーの心を殺す殺人事件だと思います。**　（T）

ザナック

ジャンル
シューティング
メーカー
ポニーキャニオン
発売日
86.11.28
定価
2,900円

一九八六年発売の縦スクロールシューティング。プレイヤーの腕前に合わせてゲームの難易度を自動調整する「A.L.C.」システムにより、毎回異なった展開を楽しむことができる。連射パッドを使うと急激に難易度が上がるため、わざと難しくするような遊び方もできた。八種の「サブウエポン」はアイテムを取ることで進化、多彩な攻撃パターンを実現するが、これを使いこなすことが攻略の鍵。

千変万化のアドリブゲーム

先住文明が遺した「システム」から、人類を絶滅させるべくメカの大軍団が出現する。「多数対多数の戦いを想定したシステムは、単独の敵に上手く対応できないのではないか?」という仮説の元、最新鋭戦闘機「ザナック」は無謀な戦いへ飛び立つ。

『ザナック』はファミコンにおける名作シューティングの一本。ゲーム機は日々進歩を続けていますが「作り込まれたゲームは軽やかに時代を超えられる」ということを教えてくれます。

本作は「**常に新鮮に遊べる**」ゲーム。プレイする度に異なった展開を楽しむことができるのです。

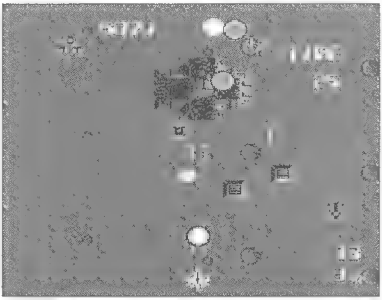
シューティングゲームというジャンルでは、「記憶とパターンにどれだけの比重を置くか」という点は常に大きな議論を呼んできました。

敵の出る場所やタイミング、攻撃方法などが予めキッチリと決められているのが、俗に言われる「パターンゲー」「覚えゲー」。攻略するには敵の攻撃パターンをしっかり覚える必要があります。覚えることが上達に繋がる反面、初心者への間口を狭めるゲームデザインであるという指摘もなされてきました。

こうした作品の対極に位置するのが『ザナック』です。

「**敵がキミのレベルに合わせて、襲いかかる!**」というチラシのコピーの通り、

敵の攻撃パターンはゲームの状況に合わせてどんどん変化していきます。
記憶よりはアドリブが重視される内容で、「この面のこの場所では、こういう風に動かないと死ぬ」ということではなく、自らの地力を頼りに様々な状況を切り抜けるスリリングなプレイが楽しめるのです。



プレイヤーの装備や行動に合わせ、
自動で難度を調整する「A.L.C.」を搭載した
縦スクロールシューティング。多彩な展開が楽しめる。

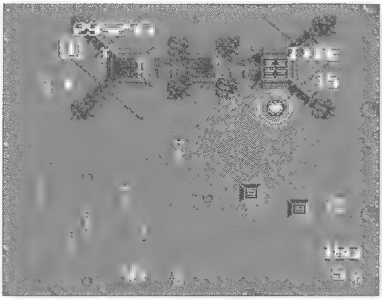
光る「A.L.C.」の目

多彩なシチュエーションを作り出してくれるのが、本作のウリである「A.L.C.」（自動難度調整機構）。プレイ状況に合わせ、難易度はこまめに変更されます。
「ミスする」「ボス的な存在である要塞を破壊する」と難易度がダウン。
逆に「ミスしない」「敵の偵察機を撃ちもらす」「**過剰な連射をする**」といった条件で難易度がアップします。
難易度が上がるとどんどん厄介な敵が登場し、こちらを押し潰すような攻撃を仕掛けてくるようになるのです。
たとえば1面は、本来低難易度の練習ステージです。しかし、連射コントローラを接続し、機械の連射力で出会う敵を次々抹殺しつつ、偵察機をわざと逃がしてノーミスで進むと「A.L.C.」がてきめんに反応。
普通のプレイをしていたのではもっと先の面でしか見られないような中型機が三方向に弾をまき散らしつつ、その後ろではやはり先の面でしか見られないような小型機がミサイルを猛連射。ミサイルの密度があまりにも高すぎて「**ひと連なりの青い棒**」にしか見えないすさまじさに戦慄していると、増援の同型機が画面外から次々飛んできてさらなる猛攻を仕掛けてくる……という地獄ステージに早変わりします。
こりゃたまらん、と何度かミスすると途端に難度は下がり、なんとか対処できるような攻撃レベルに落ち着きます。
まるで画面の背後に不気味で無慈悲な

影がいるかのよう。
こちらの脅威度に合わせて適切に攻撃を調整、確実に排除しにかかってくる、謎の人工知性。ストーリーで語られている「システム」が**実際に存在するかの如く**思えてくるのです。

楽しい混沌に満ちたプレイ

『ザナック』はプレイする度に異なった展開が見られます。
この多様性をさらに強化するのが「サブウエポン」。〇～七の数字を割り振られた八種類が存在し、攻略を助けてくれます。
「〇番」の「オールレンジキャノン」は全方向に射撃が可能。攻撃範囲がやや狭いため、敵を狙い打たなければなりません。
「三番」の「サーキュラー」は自機周囲を光球が回転、近付くものを粉砕する防御兵装。敵弾を消すなど高性能ですが、攻撃が光球をすり抜けることも珍しくありません。
「六番」の「プラズマフラッシュ」は画面上全ての空中物にダメージを与え、敵弾も消す超広範囲兵器。ただし何かに触れないと効果を発揮しない上、連射が効かないため、誤って敵のいないところに撃ってしまった場合などは無力になってしまいます。
癖が強い「サブウエポン」ですが、「連続で同じ武器を取ると強化される」こと、「どの武器が出現するかはランダムであるらしい」こと、そして「弾数制限のある武器がある」ことが状況を混沌とさせていきます。
強化された「サブウエポン」は性能が変化。「〇番」は攻撃範囲アップに加えて**敵弾を消す能力**が加わり、「三番」は複数個の光球が回転して防御性能が上昇。「六番」は発射即発火となるなど、よだれが出てくるような高性能です。是非とも強化を狙っていきたいのですが、出現



ボス的な存在である、巨大要塞。様々な武装を装備し、自機に攻撃を仕掛けてくる。画面上部に浮かぶのは「サブウエポン」。8種が存在、攻略を助けてくれる。

する種類はランダムな上、欲しい武器が出る確率は一／八と決して高くありませんし、パワーアップさせても弾が切れれば終わりです　連続で同じ武器を取る＝ノーミスで進むことで、「A.L.C.」がお怒りになります。

　どんどんアップする難度の中、敵の猛攻に対処しつつ、ランダムで出現する「サブウエポン」から欲しいものだけを取らなければならないというのはかなりの緊張感です。

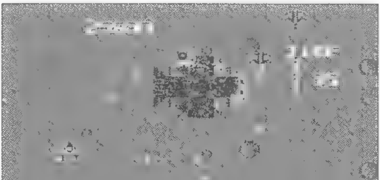
　ミスすると難度は落ちるものの、主武器は初期状態に、「サブウエポン」は「〇番」に戻ります。相手の攻撃に耐えつつ立て直さなければならないわけで、どんな「サブウエポン」でも使えなければなりません。

　すべての装備の特性を覚えていれば、「要塞戦でミスしても咄嗟に「二番」や「五番」を使ってこれを瞬殺。その後、雑魚戦に強い武器に切り替える」「画面上に「六番」と他の「サブウエポン」が落ちている場合、一時的に「六番」を取って画面上を一掃、その後にもうひとつを取って今後に備える」など様々な応用が可能になります。

間口を広く取ることの大切さ

　本作は「A.L.C.」の難度調整に加え、比較的頻繁に残機が増えるため、セオリーさえわかればプレイごとに様々な展開を楽しむことができます。

　連射コントローラを繋ぎ、**あえて高難度に挑む**ガチプレイも良し。特定の「サブウエポン」を強化するも良し、何も考



連射スティックなどを使って過剰な連射をすると、本来は簡単な面も難度が急上昇する。「A.L.C.」の効果はてきめんだ。

えずに運任せで遊んでも良し。実に多彩なプレイスタイルを許容する大らかさと、スルメのような味わい深さを持っているのです。

　こうした作品が間口を広げていたからこそ、シューティングゲーム黄金期が成立したのではないでしょうか。（Y）

ディーヴァ

ジャンル
シミュレーション＋アクション
メーカー
東芝EMI
発売日
86.12.5
定価
5,500円

『パソコン六機種＋ファミコンで同じ構想のゲームを出す』という野心的なプロジェクトの作品。七人の主人公がクロスオーバーする宇宙戦争を描くというコンセプトの元、一九八六年にファミコン版が最初に発売された。シミュレーションで敵艦隊を倒した後、『ドライビングアーマー』を操るアクションで敵惑星を占領するという、ふたつのジャンルを融合させたシステムも特徴的。

夢のプロジェクト

七つの機種を縦断する、シミュレーション＋アクションのSFゲーム。艦隊を率いて宇宙を駆け、シミュレーションで敵艦隊と戦い、アクションで惑星を占領する。これが『ディーヴァ』、銀河を舞台とした壮大な戦乱の物語です。

七機種の『ディーヴァ』は同じものではなく、**少しずつ仕様が違う**七つの作品。ある機種の主人公である宇宙艦隊の艦長が囚われの身となり、別の機種の主人公である科学者に救われる……など七つの物語は複雑に絡み合います。

ストーリーだけではなく、**プレイヤーも機種の枠を越えます**。自分の機種で育てた艦隊をパスワード化、別の機種を持つ友達の家で入力すれば、自分の艦隊を使っての協力プレイが可能なのです。

ゲーム界がいま以上に群雄割拠だった八〇年代。ひとつのゲームが多機種に移植されることはあれど、お互いのデータに互換性がないのが当たり前。まして自分のデータを育てるシミュレーションやRPGを他機種間で共に遊ぶというのは夢のまた夢でした。

ある意味孤立していたプレイヤーたちを結びつけようとするのが『ディーヴァ』の試みであったような気がします。

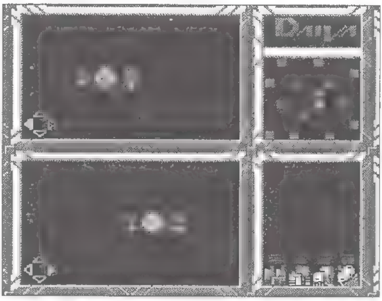
七つの機種をひとつに

対応機種は「PC-8801mkⅡSR」（NEC）、「FM-77AV」（富

士通)、「X1」(シャープ)、「MSX」「MSX2」(松下、ソニー、三洋電機など)、「PC-9801」(NEC)、そしてファミコン(任天堂)。ライバル関係にあった七機種五勢力を縦断しています。**パソコンとファミコンを区別する風潮があった中でこれらを同一に扱う**のですから画期的です。

　現在の情勢にたとえれば、任天堂系とマイクロソフト系とソニー系のゲーム機に同じゲームが発売され、お互いのデータを持ち寄って遊べるようなものですから、いかに壮大なプロジェクトであったかがおわかりいただけると思います。

　筆者は『ディーヴァ』構想に大きな衝撃を受けました。異なる機種間のギャップは、ユーザーの絶対数が少なかったがゆえに現在以上に大きいものがありました。



パソコン6機種+ファミコンで同一構想のゲームが発売された一大プロジェクト、それが『ディーヴァ』。ゲーム史的に見てもかなり珍しいケースだ。

　PC-8801mkⅡSRとファミコンを所有していた筆者とファミコンオンリーの友達ではゲームの話が合わないこともあったのですが、こうしたゲームがもっと出れば、**みんなで同じゲームを遊んで盛り上がることができる**、と思ったのです。

『ディーヴァ』という競作

　宇宙で敵艦隊と戦う「艦隊戦」はシミュレーションで、惑星上の防衛軍を倒して惑星を占領する「惑星戦」は横スクロールアクションで表現されます。

　とはいえ、七機種は処理能力もグラフィック性能もバラバラ。そのため、「同じゲームを出す」のではなく「同じ構想に基づいたゲームを出す」という**競作的な手法**が採られました。

　七機種縦断に加えて二ジャンル合成とはかなり野心的な企画。あまりのスケールの大きさに、企画倒れにならないかと不安になったことを覚えています。ゲーム雑誌を買うたび、不安と期待を胸に抱きながら『ディーヴァ』の広告を探した

ものでした。

七機種の中でも最初に発売されたファミコン版は他と異なったゲームデザインとなっています。

他機種版はシミュレーション色が強い内容。手に入れた惑星の税率を設定したり、投資で生産力を上げたりといった内政要素が特徴で、アクションは「惑星戦」に限られます。

惑星を掌握するボスと、プレイヤーが戦う。
このアクションゲームに勝つと、
晴れて惑星を占領することができる。

ファミコン版はアクション性をメインに据えています。リアルタイムで宇宙を駆け巡り、味方惑星を侵略する敵艦隊を潰しつつ、敵惑星を攻め落とします（ちょっと『スターラスター』に近いかも知れません）。

侵攻ルートがある程度決まっている他機種版に対し、ファミコン版は宇宙を自由に飛び回れます。とはいえ、惑星の強さはまちまち　むやみにケンカを売って回っていたのではさっくりと打ち負かされてしまいますので、最初の仕事は「**勝てる惑星を探す**」ことになります（序盤では「戦力」値が低く、敵の攻撃も激しくない四番や五番惑星がカモ）。

弱い者探しはするわ、惑星を占領しても内政は行わないわとかなりのアレっぷりですが、ファミコン版の主人公は**宇宙海賊**ですので理にかなった行動です。「主人公が負けると、占領した惑星の半分が一瞬で敵の所有に戻る」というファミコン版独自仕様が、宇宙海賊における統治の実体を暗示しているような気がしないでもありませんが、惑星を占領するや税率を九〇％に設定、民衆の不満を各種施設への投資でごまかす他機種版の主人公たちとどちらが民主的かは議論がわかれるところでしょう。

アクション、そしてシミュレーション

「惑星戦」は横スクロールのアクションゲーム。人形機動兵器「ドライビングアーマー」を操って惑星上の防衛軍と戦

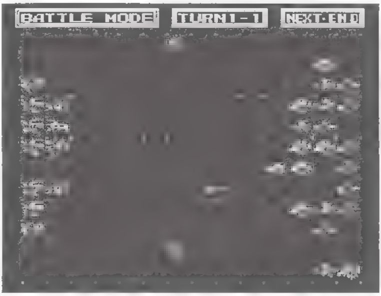
い、ボスを倒せば晴れて占領成功となります。

惑星は一六のエリアにわかれており、うち一四のエリアには「補給アイテム」「全滅アイテム」「ミサイル」といった支援を配置することができます。「補給アイテム」を取れば「ドライビングアーマー」の耐久力が回復。「全滅アイテム」を取れば画面内の敵が全滅。「ミサイル」はエリアに突入した際に背後（惑星軌道上？）からミサイル攻撃がスタート。相手を次々と破壊してくれます。

他機種版では各種支援の開始時刻も設定、間に合わないとパーになるというミリタリー色の強い内容ですが、ファミコン版では対象エリアに突入するだけで大丈夫。その代わりに「ドライビングアーマー」のオプション兵器が存在せず、わずか二連射の機銃だけで戦わないといけない上、人型兵器なのに**振り向けない**……と一長一短です。

ただ、ファミコン版ではボスさえ倒せば攻撃成功となるので（他機種版では道中の雑魚の撃墜割合が問われる）、ボスの目の前に「ミサイル」支援を配置するというセオリーを守ればかなり戦いやすくなります。

一方、艦隊戦はシミュレーション。惑星を占領して生産力を増やし、「ビーム艦」「ミサイル艦」「巡洋艦」「戦艦」といった艦船を生産して戦力を増強します。「ミサイルは味方艦が前にいると攻撃できない」「ビームは味方艦の後ろからでも撃てるが、威力が距離に反比例する」といった性質があるため、フォーメーションが重要となるのですが、「ビーム艦」「ミサイル艦」共にお豆腐もビックリの柔らかさですので、壁や囮として活用するのが良いでしょう。非道に思えますが、宇宙海賊なのでこれも理にかなった行動なのです。



敵宇宙艦隊との、シミュレーションゲームによる戦い。ファミコン版では時間と共に増えるリソースを使い、自軍の宇宙艦を建造していく。

つながりあいたいという願い

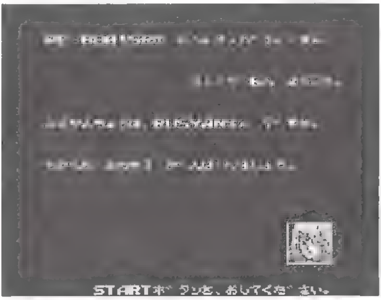
『ディーヴァ』といえば、PC-8801mkII SR版のパスワードを持って、ファミコン持ちの友達の家に行ったことを思い出します。長いパスワードを入力すると同機種版の主人公が画面に登場。

「**ほんま（本当）に、パソコンの主人公がファミコンに来てるんやなあ**」とふたりして感動したことを忘れられません。

画面が分割されてふたつの艦隊が登場し、惑星戦では二機の「ドライビングアーマー」が登場する。それはファミコンとパソコンの間の垣根が取り払われたかのような不思議な体験だったのです。

もっとこんな異機種間交流のできるゲームが増えればいい、と思ったのは前述の通りでしたが、壮大な試みは『ディーヴァ』一作で終わりました。

最後のPC-9801版（当初は機種が秘密にされていた）は発売が遅れ、アクション要素が撤廃された形での公開となり、シリーズは幕を閉じたのです。



PC-8801mkII SRのパスワードを使い、
PC版の主人公と宇宙艦隊をファミコンにインポート。
機種の違いを超えての共闘は現在見ても画期的だ。

現在は、インターネットにより異なる機種のユーザー同士がつながることも容易となっていますし、「すれちがい通信」や「Miiverse」などゲーム機が自前のコミュニティ機能を搭載することも珍しくありません。『ディーヴァ』の時代とは違い、多機種のユーザー同士でも充分つながりあえるのです。

『ディーヴァ』構想は、プレイヤー同士の距離が遠かった時代、ゲームプレイによって橋を架けようとする試みでした。画期的であると同時に、無人島からボトルメールを流すような切実さが存在していたのです。

人とつながりあいたいという視点に立脚すれば、『ディーヴァ』の願いの普遍性が見えてくるのではないでしょうか。

（Y）

たけしの挑戦状

ジャンル
アクション
アドベンチャー
メーカー
タイトー
発売日
86.12.10
定価
5,300円

一九八六年一二月にタイトーから発売された、ビートたけし氏が監修したファミコンソフト。うだつのあがらないサラリーマンが、たまたま地図を手に入れたことから財宝を探しに行く。たけし氏の斬新すぎるアイディアが盛り込まれた結果、「常識があぶない。」というキャッチに偽りナシ。一時間放置したら宝の地図が浮き出てくる謎など、本人が出てこないのにビートたけしそのものの一本！

天才・たけしのファミコン愛さくれつ！

八〇年代のビートたけしはコメディアンという枠を超えて、退屈な日常を面白おかしく変える革命児でした。

テリー伊藤や土屋敏夫といった敏腕ディレクターの力もって『天才・たけしの元気が出るテレビ!!』はフツーの人たちが主役になるドキュメントバラエティーの元祖となり、現実とリンクする内容は『電波少年』にも受け継がれたもの。『風雲！たけし城』は海外でも大ヒットし、『SASUKE』などスポーツエンターテインメントを定着させました。

もっとも、まだ「世界のキタノ」と呼ばれる遙か前のこと。まだ学生だった筆者にとっては「コマネチ！」や「タケちゃんマンの人」だったりしましたが、当時から何をやらかすかわからない意外性の人というのはブレてません。

そんな天才・たけしの若さが全盛のときに出たのが『たけしの挑戦状』。当時でも芸能人ゲームはありふれてましたが、**そもそも主人公がビートたけしではない不思議**。それどころかゲーム本編にたけしキャラはまったく出て来ません。

ご本人は「太田プロの近くで一時間話しただけのゲーム」と謙遜していますが、こんなアグレッシブな作り方は本人がガッツリ参加しないとできっこないでしょう。

パチンコ屋で何が起こるとか、細かいイベントまでネタ出しをしたという**たけし氏のファミコン愛は本物でした**（『超クソゲー』参照のこと）。

スタート前にゲームオーバー！クレイジーシティの狂気

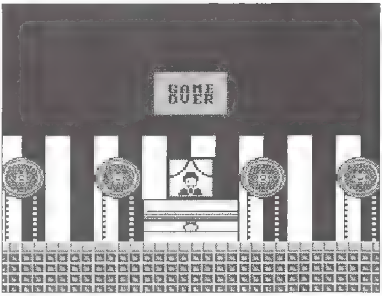
太田プロと縁の深い太田出版が攻略本を出してみれば**「攻略本を読んでも解けない」**という苦情が殺到し、対応し切れず担当者が死んだことにされたメロウな逸話もある『たけ挑』（略称）。「謎を解けるか、一億人」と挑戦状を叩きつけた高度すぎる謎は自力で解けるわけがないので、**攻略のカンペ使用を予めご了承ください。**

オープニング画面はスタートか続きを遊ぶコンティニューかの二択。まだ一度も遊んでませんが後者に行くと、「こんてにゅうや」のおやじとの会話あり。「げーむをさいかいする」を選んでパスワード入力すれば続きを再開できるところを、あえて「おやじをなぐる」↓「ぎゃーひとごろしーー」と叫ばれて返り討ちに↓主人公の葬式会場へ。**ゲームを始める前からゲームオーバー！**

うだつの上がらないサラリーマンの主人公は、社長室から改めてスタート。ここでボーナスをもらわずに外に出て、通行人を殴り始めます。**こうしないと慰謝料に持っていかれますから。**

サブタイトルに「南海の黄金」とあるように、目的は宝探し。非日常に飛び込もうって人はしがらみを捨てなくちゃいけません。この町で最初にやるべきことは身辺の整理です。

通行人をひとり倒すごとに三〇〇円の収入をゲット。**別に攻撃してくるわけでもない一般の人を皆殺しにできる自由度の高さが「早すぎたGTAIII」と言われるゆえん**で、伊達にクレイジーシティを名乗ってない狂いっぷり。「やくざvsやくざ」の看板もありますが、すでに『ア



スタートボタンを押してから、
1分も経たずにゲームオーバー！
一寸先がまったく見えないと骨の髄まで思い知らされる。

ウトレイジ』の構想はあったんでしょうか。

七人やって五〇〇円を握りしめ、スナックあぜ道で焼酎を五杯も飲めば真っ暗になり、気がつけば自宅。ここで殴りかかってくるDV嫁に〇〇円払えば離婚は晴れて成立。**ものは試して既婚者のほうもやってみてはいかがでしょう。**自己責任で。

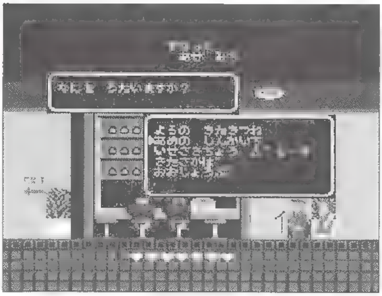
カラオケは2コン＋Aボタンでクリア

ついでに家も親権も奪われましたが心は軽やか。次は社長室に戻って辞表を出し、退職金五〇〇万円をもらいます。殴ることもできますが、現ナマのためにガマン。営業部の植え込みに隠されてたヘソクリを取ったのは横領ですが、**通行人の殺害よりは罪は軽いですね。**

宝探しには宝の地図がマスト。本屋に売ってますがホンモノのわけないので無視して、またスナックにやって来ました。さあカラオケだ！　こんな展開を思いつくたけし氏はやっぱり天才です。

演歌やポップスが並ぶ中、CMでもたけし氏が熱唱していた『あめのしんかいち』をチョイス。2コンのマイクに向かって歌うんですが、何回やっても「へたくそ　やめてかえれ」と罵倒されまくります。

ここで作戦変更。2コンの下＋Aボタンを押すと、以後はAボタンを押すだけで「うたったこと」になります。ファミコンのマイクは「大声」か「黙っている」かしか区別してないっぽいので、あっさり三回「おきゃくさん　うまいですね！」判定を出せました。**ハードの限界に阻まれたキタノ作品の悲劇です。**


ファミコンのマイクに向かってカラオケを歌い、
3タテで高い評価をもらえば宝の地図をゲット。
とはいえ「うまい」の基準がわからず大苦戦ですよ！

すると「いいかげんにしねえか」とヤクザに言いがかりをつけられて戦闘に。さすが暴力のプロだけに、戦いは数だよアニキと集団リンチされて大ピンチ！

でも、しゃがんでいれば攻撃は当たら

ず、セレクトボタンでメニューを開いてから戻ると敵は消えてるので安心です。**戦いに勝って勝負に負けた気はしますが。**

その戦いに感動した老人が「ちかごろの　わかものにしては　なかなか　ほねのあるやつじゃ」と宝の地図をくれますが、真っ白な紙切れ

ここで「にっこうにさらす」なら一時間待ち、「みずにつける」を選んだら五分後にマイクに叫ぶと地図が浮かび上がってきます。うん、こんなもんノーヒントでわかるわけないよ！『たけしの挑戦状』被害者の会ってイベントが開かれて当然です。

地図を手に入れたら最後の仕上げ。**さあ老人をSATSUGAIです。**ここで息の根を止めておかないとラストで自分が殺されますから。奥さんや社長もケジメをつけるのを忘れていたら連れ戻しに来るので、キチンと縁を切っておかねばなりません。**人間関係の断捨離！**

ハングライダー以外は爆死する空の旅

カルチャーセンターで「ひんたぼ語」を習って資格も取っておき（主人公は天才なので金を払うだけで即マスターします）チケットを取り、いざ空港へ。その前にテキーラを飲みまくって体力をアップしておきましょう。

フツー体力が逆に落ちると思うんですが。あと、**必要な資格がないと飛行機が爆発します。**

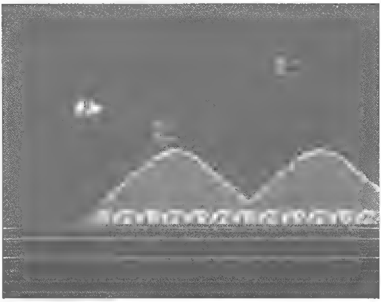
ひんたぼ島についたら銀行に両替に行きます。**預け入れたら二度と引き出せない**のが政情不安の地方に旅行するリアルな感じで微妙に嫌です。

「すいとう」と「ししゅう」と銃（より効率よく殺せます）を買ったら、さっき取った資格でハングライダーに乗って、宝が眠る島への旅へ

他にも海を渡る方法はありますが、スキューバや船は島に着くと爆死、気球も上下に移動できず鳥に突かれて墜落。高性能のセスナは道中は楽ですが、**着陸できずにやっぱり爆死。**

唯一望みのあるハングライダーは、下への移動だけで上には気流に乗るしかなく、しかも一度に撃てるタマは画面中に一発だけ。**わざとシューティング好きが嫌がる仕様にしているキタノです。**ここで大抵のプレイヤーは投げ出してるはず。

そして正解の島は四番目。またしても



ゲーム後半の最難関といっていいハングライダー。
墜落死、激突死もヒドいが、
他の乗り物は選んだ瞬間に死亡が確定！

ノーヒントで実は三番目の島にワープポイント（ほこら）があるので実質はこちらがゴールという不条理さ。例によって現地の人を皆殺しにしながら、宝探しはいよいよ佳境に。

聖なるほこらで「すいとう」と引換に仙人から情報をもらい、酋長の家に行って「ししゅう」を贈ると聖なる石をゲット。このあたりの家に入ると、**どれもが「ど○んのいえ」**と表示されて大らかな時代が忍ばれますね。

ここまで「三味線を飛ばしてる！」と突っ込まれそうですが、最短ルートでやってます。**断片的すぎるヒントから正解を突き止めた先人には足を向けて寝られません。**

こんなげーむを まじでつくっちゃって どうするの

そろそろ長くなってきたので端折りますが、ラストダンジョンの洞窟への入り口を開くのが「山の上でしゃがんでウンコ」。無駄にジャンプ力が高い真の理由がここに！

しゃがむこと＝ウンコと自力で攻略できる気がまるでしない筆者は、『たけ挑』にチャレンジした人々の背中をひたすら追うだけです。

洞窟の中は怪物だらけで、前半のヤクザ乱闘をしのぐハードコアなアクションゲーム。でもセレクト消し技の前に敵なし（卑怯）。大岩や三本岩や磁石岩の下でホッカホカに気張り、洞窟の最深部でお宝を発見!!

たけし氏に「エライ！」と褒められておしまい。そんなエンディングを五分放置すると「こんなげーむにまじになっちゃってどうするの」と二段オチがつき、八〇万本以上売れた伝説のクソゲーもここに幕。**スタッフには「こんなげーむをまじにつくっちゃってどうするの」の言葉を贈りたく思います**、お疲れ様でした！

（T）

プロ野球ファミリースタジアム

ジャンル
スポーツ
メーカー
ナムコ
発売日
86.12.10
定価
3,900円

それまでの常識を覆す、野球ゲームの大定番。選手に打率や球種、スタミナなどの能力値が設定されたことによって「おみやい」「クロマテ」などの各選手が飛躍的なキャラ立ちを見せ、チーム選択や選手起用が重要な要素になった。年度ごとに選手のデータが更新され、内容的にも洗練された新作が出るようになる。ファミコンには興味がない野球部員が遊びに来たときに対戦するための接待ゲームとして活躍。

キングオブ接待ゲーム ただし男子に限る！

ファミコンにおける接待ゲームの華といえば、それは任天堂の二人同時プレイ型ゲームの数々。

特にファミコンが発売されてから数年間というものは、**スポーツゲームといえば任天堂の『ベースボール』**という時代が続きました。

特にジュニアベースボールチームや学校の野球部所属のクラスメイトなんかが家に遊びに来たときには、『ベースボール』は**盤石の接待用ゲーム**して君臨していたものです。

あいにくテニス部所属の女子を接待する機会はついになかったので『テニス』はイマイチ役に立ちませんでした。

そしてある日、接待用対戦スポーツゲーム界に、ついに『プロ野球ファミリースタジアム（以下、ファミスタ）』が登場したわけです。

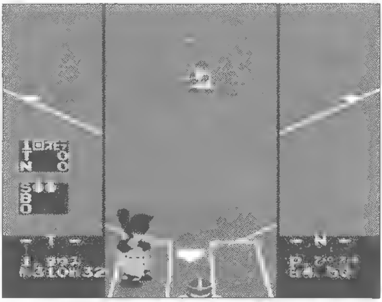
当時の野球ファンでもないゲーマーは割と冷たく、たまに『ベースボール』をプレイして子供に負けていた友人の父ちゃん（巨人ファン）が、この「選手ごとに打率や球速やスタミナという要素がある」というところに惹かれて購入しました。

チームの実力に上下を盛り込んだ感覚

さて、『ファミスタ』と言えば後にシ

リーズ化して毎年前年度の最終戦績を基にしたデータ更新版がゲーム内容をグレードアップさせつつ発売された、ファミコンの野球ゲームの金字塔です。

特に、実在の選手をもとにした個人ごとに能力値が設定され、その年の**ひいきチームの強弱の悲哀を味わう**のが野球



みんな一芸に秀でてはいるものの
最弱のナムコオールスターズにだけは負けたくない。
しかしこの後、普通に敗北することに。

ファンのお約束だったものです。

実名ではなく、あくまでもそれっぽいキャラということでしたが、『ファミスタ』も他の実名使用を売りにした後続野球ゲームに対抗し、後に晴れて実名となりました。

特に、実名じゃない時期は多少投手陣が失点しても一番から五番か六番あたりまでが**他のチームの四番打者みたいなとんでもない布陣**だった、阪神タイガースのような「T」チームが出てるさまを見て、そんな**暗黒時代に突入してから実名化された**阪神ファンにとっては悪夢のような思い出と言えるでしょう。

ただ、まだ野球のおかしみとか、もののあはれがわからない初代『ファミスタ』発売当時の『ベースボール』に慣れたゲーマーは、チームごとに思いっきり能力にバラつきがあるのはズルい！

これじゃ勝てないじゃんか！（主にヤクルトが）と騒いでいたりもしたものです。

実在の球団の戦力に応じて**ゲーム内のチームの戦力も違う**という、ある種の世知辛さに不安を覚えた野球ゲームをゲームとしてだけ楽しんでいたプレイヤーが若干不安視したのも仕方ないとも言えるでしょう。

野球部員とのショーダウン！

確かに『ファミスタ』には、新機軸として実在に近い球団ごとに**選手の能力差**というものがあり、そこが売りだったわけです。

そのため対戦では常に猛虎打線が超強力で同級生はほぼ全員ファンという土地

柄だった「T」チームが取り合いになり、ジャンケンで負けたほうが勝ちを拾うために、**とんでもなく強い「G」チーム**を選択するのがゲーマーのジャスティスでした。

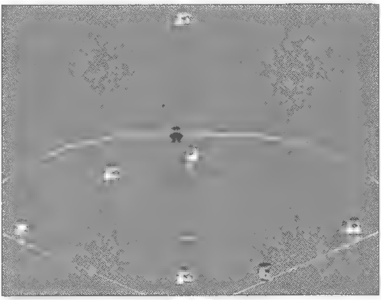
　もちろんこの時点で、本来の持ち主の友人の父ちゃんは子供たちにまったく勝てない状態になっています。

　それ以外のチームは、虐げられがちな少数派のファンがチーム愛で使い続けます。でも他のチームで人間が操作するGやTに勝つには、**相当の覚悟とやり込みが必要！**

　その結果、プロ野球ファンは『ファミスタ』で自分のひいきチームなのに、**特に野球ファンでもないけどゲームだからプレイしてる**ような筆者が、単に強さだけで選んでるGかTにボロ負けするという展開になるのは当然のことと言えるでしょう。

　その結果、猛虎打線がシケた花火のようにまったく火を噴かない野球部員たちは半泣きというありさま。

　その後、しばらくして何気なく野球部員たちが再び遊びに来ることになりました。



見事にクリーンヒットが炸裂！
シリーズ独特の丸っこいキャラクターデザインは、後々まで継承されていくことになる。

　さあ、また『ファミスタ』で野球の厳しさを教えてやるぜーとプレイ開始！

　しかしなんと、今度は野球部員たちの猛虎打線が火を噴きすぎて筆者の**G投手陣は大・炎・上！**

　散々『ファミスタ』によるリベンジを受け、しまいにはヤクルトファンによる**「S」チームにまで敗北を喫する**羽目になりました。最弱の名をほしいままにしていたSで人間相手に勝つというのは、ちょっと信じられなかったものです。

　どうやらこちらが他のゲームで遊んでいる間、野球と名のつくもので負けることが何よりも悔しい野球部員の連中は、ファミコンと一緒に隠れて買って『ファミスタ』だけを猛練習していたようです。

（**A**）

ディープダンジョン 魔洞戦記

ジャンル
RPG
メーカー
スクウェア
発売日
86.12.19
定価
3,400円

スクウェアが音頭を取って結成されたディスクシステム用ソフトの開発グループ「Disk Original Group」、通称「DOG」ブランドで発売された本格RPG。開発は関西RPG界の雄・ハミングバード。復活した魔王の手により襲いくる魔物たちにエトナ姫をさらわれ、救出に向かった勇者たちも誰一人として戻らない世界で、プレイヤーはエトナ姫の救出と魔王討伐のため旅立つこととなる。

今日も楽しいゴミ漁り

エトナ姫が地底から押し寄せたの魔物の軍団にさらわれ、奪還に向かった勇者ルウをはじめとした多くの冒険者が戻ってこなかった……というダークな設定から始まるファミコン初の3DRPGが、『ディープダンジョン』です。

とりあえず『ディープダンジョン』では冒険はあくまでも単独。冒険者仲間を集めてパーティー編成なんてものはなし。

とりあえず武器と防具を揃えて、3D表示の地下迷宮に出発！

武器に金をかけてみたとはいえ、レベル1ではやはり、倒せる敵は限られます。スケルトンと戦うだけで瀕死、**クマに出会ったらアウト**というのが目安です。

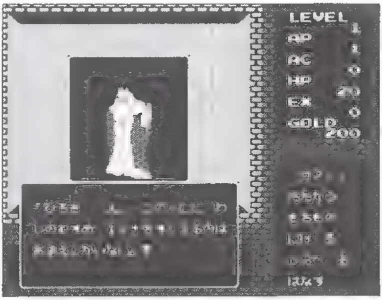
できるだけ強い敵を避けながら、地下迷宮を進む主人公。扉を蹴り開けながら進んでいくと、地下迷宮にはゴミが落ちています！

ゴミを調べてみるとゴールド発見、そして地下迷宮はあちこち**ゴミだらけ**です。

そう、王国のエトナ姫を救うべく旅立った冒険者は、地下迷宮でネズミと戦いつつ**ゴミを漁るのが日課**になる仕様のようです。

最初は、「毎日危険な地下迷宮でゴミを漁るってどういう勇者だよ」と思いながらマッピングを続けているうちに、だんだん毎回ゴミ捨て場を漁るのが**楽しくなってきました**。そして、ついに漁りごたえのあるゴミが大量に落ちている大規

模なゴミ捨て場を発見！
うひょーこれだからゴミ漁りはやめられません。このように、だいたい冒険の中盤あたりまではゴミ捨て場を徘徊してはお宝を漁る行為に没頭することになります。
レベルアップはどうした、って？



エトナ姫の名前の由来は締め切りギリギリまで名前が決まらずシナリオライター（関西出身）が「えーとな……エトナ姫で行こか！」というもの。

この『ディープダンジョン』では、攻撃力や防御力はほぼ装備に依存する仕様になっていて、実際レベルアップでは攻撃力も防御力も**ほとんど**上がりません。レベルが関係するのはヒットポイントの量で、持ってる装備が良ければ多少は強い敵でも勝てるようになっています。
だからレベルより金、**金すなわちゴミ漁り！**　この地下迷宮（特に五階）のゴミ捨て場は俺の縄張りだー！

『ディープダンジョン』はスクウェア製？

さて本作『ディープダンジョン』シリーズは、スクウェア初の本格派RPGとして記憶されてることも多いようです。
しかし実際はスクウェアが音頭を取って当時勢いのあったパソコンゲームの有力ソフトハウスを結集。
そこでファミコンのディスクシステム用にゲームを作る「DOG（Disk Original Group）」というグループを作り、様々なソフトハウスが尖ったゲームを作っていました。
『ディープダンジョン』シリーズは、その中で海外テーブルトークRPGや海外ファンタジー作品の翻訳、果てはオリジナルファンタジー企画『ロードス島戦記』でおなじみの「グループSNE」と親交の深い、関西の老舗パソコンRPGメーカー・**ハミングバードソフト**の作品だったというわけです。
その点からも、最初のファミコン用の迷宮探索型3DRPGがDOGから出たというのは、ある意味で歴史の必然と言えるかもしれません。（**A**）

聖飢魔II 悪魔の逆襲

ジャンル
アクション
メーカー
CBSソニー
発売日
86.12.25
定価
4,900円

当時ヘヴィーメタル界で賛否両論毀誉褒貶ありまくりの異色の存在だった聖飢魔IIがゲーム化！ プレイヤーは火力が強いデーモン閣下を操り、当時MSXではおなじみだった「変な軌道を描くジャンプ」をファミコンでも再現、ファミコンユーザーの度肝を抜いた。さらに聖飢魔IIの楽曲はファミコン版では一切採用されていないという驚愕の事実からも雨後の竹にこのようにキャラゲーが発売された当時の状況がうかがえる。

聖飢魔IIがファミコンに登場！

二〇〇〇年以降は相撲評論家として世間的な認知度が高いデーモン閣下ですが、実は相撲評論家としての名声を得るまでは**「聖飢魔II」というヘヴィメタルバンドのボーカル**を担当していました。

一九八二年に結成、その後に『夕やけニャンニャン』に登場。当時は聖飢魔IIの芸風……もとい、様式美をまだよくわかっていなかったおニャン子クラブのメンバーをマジ泣きさせるという衝撃的な登場でレギュラー入り。

そんな当時の人気ヘヴィメタバンドがゲームになったのも、ファミコンと聖飢魔IIが同時代にヒット街道を駆け上がったからというもの。

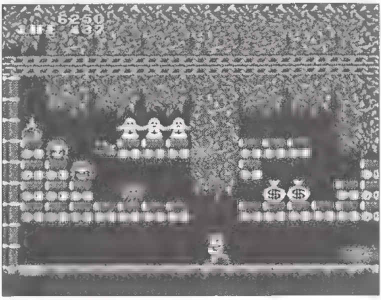
もし聖飢魔IIのヒットがスーパーファミコン時代だったら間違いなくRPGか『**魂斗羅**』**のボスモンスター**、プレイステーション時代だったら絶対リズムアクションゲームか『**魂斗羅**』**のボスモンスター**、PS2時代だったらそれこそFPSか『**魂斗羅**』**のボスモンスター**になってたに違いありません。

驚愕のBGM！(聖飢魔IIの楽曲不採用)

ファミコンでも『**魂斗羅**』**のボスモンスター**になりそうな雰囲気もありましたが、そこはMSXで当時としても充分古臭いゲームを作るノウハウを蓄積してい

たCBSソニー、アクションゲームというチョイスに落ち着きました。
　本作『聖飢魔Ⅱ　悪魔の逆襲』では、黒ミサ（ライブ）を開こうとしたらゼウスの妨害にあって、デーモン小暮以外のすべてのメンバーが捕まっています。主人公のデーモン小暮は、仲間を助けるために音楽活動そっちのけで固定画面のステージを冒険することになるわけです。
　デーモン小暮のジャンプの挙動は**ファミコン屈指の奇怪さ！**　MSXなどでは割とよくあったカクカクしたジャンプ軌道も、改めてファミコンで見ると新鮮な趣があります。
　それに加えて、閣下に対する地形の当たり判定の厳しさも相まって、マップ自体はものすごく簡単そうに見えるにもかかわらず、**苦戦は必至**。

　現在ではチップチューンという、八〇年代のコンピュータやゲーム機に搭載された音源チップを使用して演奏される音楽ジャンルが成立しています。
　ならここで、聖飢魔Ⅱの楽曲がゲームのBGMとして使われていれば、それは立派な最初期のチップチューンとも言えるわけです。


デーモン閣下は火力は強くても
MSXゆずりのジャンプ軌道のために
なかなか苦しいステージが続く。ちゃんと飛んで閣下！

　しかし、実はそれこそが本作の最大の見どころ。本作『聖飢魔Ⅱ　悪魔の逆襲』で使用されている楽曲は、**すべて聖飢魔Ⅱとは縁もゆかりもなさそうなオリジナルBGM！**
　よく考えてみると『聖飢魔Ⅱ　悪魔の逆襲』ではバンドなのに**キャラのみ採用で楽曲不採用**というはどういうことでしょう。日本のヘヴィメタバンドとしては異例の大ヒットとなった『蝋人形の館』も『アダムの林檎』も当然非採用。
　しかし、翌年発売されたMSX2版では楽曲が採用され、スーファミ用RPG『G.O.D』で晴れて楽曲担当としてフィーチャーされた聖飢魔Ⅱとデーモン閣下。
　聖飢魔Ⅱサウンドを、最初のファミコン版から聴かせてよ！　（A）

クレイジークライマー

ジャンル
アクション
メーカー
ニチブツ
発売日
86.12.26
定価
5,300円

一九八〇年発売のアーケードゲームの移植版。クライマーを操作し、素手でビルをよじ登る。アーケード版は、二本のレバーを左右の手に見立て、これを上下させてビルを登るという操作方法だったが、ファミコン版はふたつのコントローラを使ってプレイする。十字キーに取りつける「クライマースティック」という小型レバーで操作性をアーケード版に近付ける試みもなされた。

高層ビルを素手で登る

本作『クレイジークライマー』では、プレイヤーはクライマーとなって超高層ビルに挑みます。

彼が登るビルは一〇〇階近くあります　こう書くとピンと来ませんが、世界一（本稿執筆時）の高層ビルであるドバイのブルジュ・ハリファが一六八階構成で八二八・九メートルもの高さであることを踏まえると、クライマーの挑戦がいかに困難なものかがわかります。

それだけでもすごいのに、クライマーは一切の装備を持っていません。ロープもなしにビルを登っていくのですから、あまりの男気に「**アニキ**」と呼びかけたくなってきます。

コントローラを両手に

本作で特異なのは、そのインターフェースです。アニキの逞しい（に違いない）左腕はファミコンの1コントローラに、力強い（ことは間違いない）右腕は2コントローラにそれぞれ割り振られています。ふたつのコントローラを縦にしてグリップ、両手の親指で十字キーを保持すれば準備完了。

1コントローラの十字キーを上方向（コントローラを横向きに持っているので十字キーの右側が正しいのですが、ここは便宜上、持ち替えた向きで表記します）に倒せばアニキの筋肉質（以外にありえない）の左腕が上に伸び、2コント

ローラの十字キーを右へ倒せばアニキの頼りがいがありそうな（ことは明かな）右腕が右へと伸ばされます。そう、コントローラの動きがそのままアニキの両腕の動きになる力技的なシステムを採用しているのです。

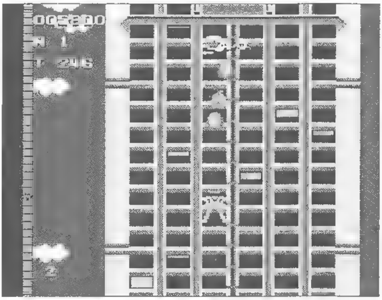
本作は元々アーケード用のゲームでしたが、その際には二本のレバーが使用されていました。ファミコンへの移植は不可能と思われていたのですが、**ふたつのコントローラを使う**というシンプルで力強い結論により乗り切りました（十字キーをジョイスティック風にする「クライマースティック」というパーツは現在入手困難ですが、なくても問題ありません）。

アーケード版は電子ゲーム（テレビゲーム以前に存在したゲーム機。現在はキーチェーンにつけられた安価な液晶ゲーム機として生き残っている）としても移植されましたが、その際も二本レバーは悩みの種。

バンダイがライセンスを受けての移植『クレイジークライミング』ではビルを思わせる筐体に小さなレバーをふたつ付けてしまったのですから、当時の人気がうかがえます。

筆者など、子供の頃はもう必死になって『クレイジークライミング』の小さいレバーをカチャカチャやっていたのですが、その姿を母親が笑いながら見ていたことが思い出されます。

思い出話はさておき、なぜ『クレイジークライマー』のオリジナルと移植作品はふたつのレバー（十字キー）を両手に割り振るということにこれほどこだわったのでしょう。

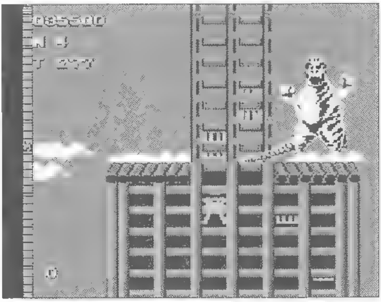


両方のコントローラを縦持ちにし、
ふたつを同時に使うユニークな操作系。
コントローラを両手に見立ててビルをよじ登っていく。

クライマーの肉体と一体に

両手操作へのこだわりから生まれるのは、〝自分が動かした通りにアニキの両腕が動く〟ことによる、**画面の内と外との一体感**です。

ゲームでは窓枠に手をかけてビルを登っているのですが、例としてハシゴ登りを想像してください。ハシゴを登るには、まず片手を上へ伸ばす必要があります（十字キーを上方向に）。伸ばした手がハシゴの横木を掴んだら、身体を引き上げましょう（十字キーを下に）。腕と重心の動きが、見事に十字キーの動きに翻訳されていることがおわかりいただけると思います。



ビルにはこうした怪物が待ち構えていることもある。
それでもクライマーは
上へ登って行かなければならないのだ。

これを両手で行えば、登る効率はアップします。身体を引き上げる際にもう一方の手を伸ばす様は、十字キーを交互に上下させる動き。両手を素早く上下させればそれだけ登るスピードもアップします。まさに手と十字キーが一体となっているのです。

本作ではビルを登る際にどういった姿勢を取るかも重要になってきます。

それというのも、窓が閉まったり、住人が植木鉢や空き缶などを落としてきたり、ビルに住み着いたキングコング風の巨大ゴリラやゴジラ風のハ虫類がパンチや尻尾を叩きつけてくるなど常識ハズレの妨害があるからです。

窓の開閉に対しては、両手を開き、ふたつの窓枠にそれぞれの手をかければOK。両手を同じ窓枠にかけていた場合、登る先の窓が一枚閉まっていただけで足止めを食わされますが、両手を別の窓枠にかけておけばリスクは低くなります

しかし、この方法は身体が開いている分、落下物に当たる面積が広くなってしまいます。

落下物に対しては両手で窓枠を掴み、身体を引き上げて踏ん張る必要があります。空き瓶や鳥の糞、果ては**鉄骨**までが頭にガンガン当たりますが、その衝撃に耐える姿は**男の中の男**。両方の十字キーを下に入れる指にも力が入ろうというものです。

上手くなればスピードと安全を両立することができます。

閉まりそうな窓を素早く登り抜け、身体を開いて窓を移っていくことで障害物をかわし、激突の際のタイムロスを最小限にすることが可能となるのです。

スリリングなゲーム

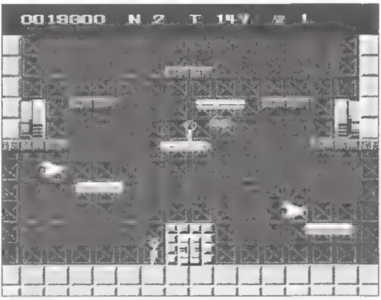
壁面にはりつき、手を伸ばしたりふんばったりする姿はゲーム的にファニーなものと思っていましたが、実はリアルでした。

大人になった筆者は一時期フリークライミングにハマっていました。

これは壁を素手で登るスポーツで、手掛かりに指をかけて身体を引き上げていきます。手を伸ばしてあちこち次の手掛かりを探る姿や、安全に登るためには止まることも大事という心構え（何しろ初心者だったのです）などは『クレイジークライマー』そのままだったのです。

壁を登りながら力尽きそうになったときなどは、命綱をつけていても**大きな恐怖**を感じましたし、落下するときなどは安全と知っていても身が縮む思いがしました。

少し登っただけで指は痛み、腕の筋肉は悲鳴を上げるなど、我が身の弱さを思い知らされました。



ファミコン版にこのような隠し面が追加されている。横視点のジャンプアクションで、ここではクライマーもよじ登るのではなくジャンプで上を目指す。

もちろん、アニキのようなリアルクライマーにはなれませんでしたが、それだけに本作への感情移入は増しました。高層ビルの天辺近くで、周囲の窓が閉まっていき登りのルートが閉ざされる。ビルの看板から火花を吐くケーブルがのたうって行く手を塞ぐ。そして力尽きての落下。

すべてのシチュエーションが、子供の頃に遊んだときよりも身に迫ってくるようになったのです。

大人になって「高さ」に関する新しい経験をしたのであれば、もう一度本作を遊んでみてください。昔とは違った味わいが生まれているに違いないですから。

（Y）

©TECMO,LTD. All Rights Reserved.

特別企画

『マイティボンジャック』『つっぱり大相撲』を創った男

文＝多根清史

ファミコン黄金期を支えた天才プログラマー、ここに登場！

「テクモ」と書いて「ファミコンソフトの良心」と読む！　コーエーテクモゲームスに合併する以前のテクモは、ファミコン文化の一端を力強く支え続けてきたメーカーだった。

『スターフォース』はハドソンが移植したファミコン版が有名だが、元はといえばテクモ（当時テーカン）による業務用シューティングゲームの傑作だ。

そしてテクモ自らファミコンに参入してからは『マイティボンジャック』や『ソロモンの鍵』といったアーケード作品を次々と移植。さすがに業務用のグラフィックには及ばないものの、やり込み性や隠し要素など、家で遊ぶのにうれしいポイントは強化され、値段分はきっちり遊ばせる誠実さ。さらに脂が乗った同社は『キャプテン翼』や『つっぱり大相撲』をはじめファミコン向けオリジナルタイトルを手掛け、ゲーム本編の面白さと映画チックなデモの華やかさを両立させていった。

それらテクモのファミコン黄金期をプログラマーとして背負ったのが、猪瀬祥希氏その人だ。ほぼ三ヶ月おきに一本のハイペース開発と長時間プレイに耐える作り込みの深さ、革新的な技術という「テクモ三本の矢」はいかに実現されたのか？

奇しくも五月にコーエーテクモゲームスを退社された猪瀬氏、在籍ラストにして決定版となるロングインタビューが、ここに実現！　輝ける日々をこの紙面に焼きつける！

ゲームセンターでバイト面接、即ゲーム開発者に！

✸——猪瀬さんがゲーム業界に入ったきっかけは？

猪瀬　もともと小学生の頃、秋葉原の店頭にあるパ

ソコンでプログラミングをしたのがゲーム作りの始まりですね。その後、月日は流れてパソコンやゲームとは関係なく、サッカーの推薦で高校に入ったんですよ。ただ、その学校が体育会系バリバリで（笑）、これは無理だと思って半年ぐらい悶々と過ごした末に中退して。それで、とりあえず働かないとねと思って、ゲームセンターの店員になろうと行ったお店が、たまたまテーカンの直営店だったんですね。面接が終わったとき「ところでゲーム作れる？」って聞かれたんですよ。「作れますよ」「じゃあ、本社に来て社長と会ってもらえる？」って（笑）。それが一九八三年のことですね。

✷——ものすごい急展開ですね（笑）。

猪瀬　それで創業者である当時の柿原社長にお会いしたら「ゲーム作れるらしいな。じゃあ開発で働け」と。

✷——柿原さんは決断力がスゴかったそうですね。もともとビルの管理会社だったのが、ボーリング場に他社のゲームを導入されて、それが成功したから自社で開発を始められたとか。

猪瀬　そうです。一〇〇円玉がジャラジャラ入っていて「これは儲かるぞ」と切り替えていったそうですね。

✷——テーカンの業務用ゲームの第一弾『プレアデス』が一九八一年発売ですよね。猪瀬さんが入社されたのは二年後ですけど、最初に関わったゲームは？

猪瀬　一番最初は『ガズラー』の音楽担当ですね。

✷——プログラマーとして入られたんですよね？

猪瀬　当時はプログラマーといえど、いろんなことをやっていたんですよ。だから小中学校の音楽の教科書を引っ張り出してきて（笑）。音階やコード進行とかを調べて、作曲らしきものをしましたね。

✷——当時のゲーム開発環境は、どんな感じでし

た？

猪瀬　まだ開発用の専用機材が高価で台数が少なかったので、昼間は先輩が独占してまして。僕はその間に紙の上でプログラムを組んで、先輩が帰った後に機材を使ってました（笑）。結果が出るのが夜中の一二時頃という毎日でしたね。

＊――それって子供の頃と変わりませんよね（笑）。

猪瀬　だから全然苦じゃなかったですね（笑）。

余った基板から生まれた傑作『スターフォース』

＊――そして企画段階から関わられたのは、『ボンジャック』が初めてなんですか？

猪瀬　企画の方がいましたけど、ゼロから創る地点から参加したのは『ボンジャック』が最初です。

＊――『ボンジャック』は画面が綺麗でしたね。

猪瀬　背景画面がね。当時は「写真のような」って表現してましたけど。デザイナーさんがこだわりのある方で、色の階調をちゃんと出せるようなハードウェアにしてくれってリクエストされてまして。

＊――その後に名作『スターフォース』が誕生するわけですけど、『ＳＥＮＪＹＯ』の基板を流用したものですよね。柿原社長が「任天堂のファミコンは、同じハードでいろいろなソフトを作ることができるではないか」とおっしゃっていたことの実現だったという。

猪瀬　要は『ＳＥＮＪＹＯ』が売れ残ったんですよ（笑）。『ＳＥＮＪＹＯ』は背景が三枚あって立体の奥行きを出した戦車ゲームなんですけど、そういうハードはウチとしては画期的だったんですね。でも、売れ残っちゃったので新しい企画を作れという。

＊――猪瀬さんは主要スタッフだったんですよね？

猪瀬　そうですね。敵のロジック（行動原理を決めるプログラム）や動きなんかは、ほとんど作りまし

た。

＊――同じ縦スクロールシューティングの大ヒット作『ゼビウス』は意識されました？

猪瀬　やっぱり気にはなる存在でしたね。自分自身も大好きでしたし。

＊――『ゼビウス』以上に『スターフォース』は隠し要素が多かったですよね。

猪瀬　隠し要素がないと、長く遊ばれないんですよね。繰り返し遊んでいただくことを目指したんです。

ファミコン参入から三ヶ月で『マイティボンジャック』誕生！

＊――『スターフォース』は業務用としては成功しましたけど、ハドソンさんが移植したファミコン版がものすごく売れましたよね。どう思われました？

猪瀬　当時はアーケードのほうがリッチなハードでしたから「え？　ファミコン？」みたいな。ちょっと小馬鹿にしたような感じで（笑）。開発者としては、ファミコンに興味が湧かなかったのも事実です。

＊――テクモさんがファミコンに参入したのは、柿原社長の鶴の一声ってことですかね？

猪瀬　そうですね。『スターフォース』の成功を受けて「これからは家庭用だ」って一気にシフトしました。

＊――テーカン時代は『テーカンワールドカップ』を初めとして、筐体もリッチでしたね。家庭用とは対極にある会社だと思ってましたけど。

猪瀬　企画からハードを起こしてましたからね。当時のゲームメーカーはみんなそうだったかもしれないですけど、この企画ならこんなハードを作ろうって。

＊――ファミコンブームを機を見るに敏な柿原社長が見逃すわけもないですよね。

猪瀬　あれは他社の社長さんと海外出張に一緒に

行った飛行機の中で「柿原さん、ファミコンやらんの?」って言われて。「ファミコン用の『スターフォース』が売れてるんだから、自分でもやらんとダメよ」と。まあ、こんな会話があったらしくて、ロサンゼルス空港に着いてすぐ国際電話で「いますぐ任天堂に行きなさ〜い!」って(笑)。それが一九八五年の末ですね。

✹──いてもたってもいられなかった、と(笑)。猪瀬さんはすぐ任天堂を訪問されたんですか?

猪瀬 その翌日に行ってきました。「ファミコンソフトを作りたいんですけど」って(笑)。

✹──早っ!(笑)。先方の対応はいかがでした?

猪瀬 いや、普通でしたよ。もちろん事前に上のレベルで調整していたと思いますが、技術指導をいただいて、がんばってみますと。技術者としては何も問題はなく、資料をもらって帰っただけですね。

✹──でも、開発環境はまったくないんですよね?

猪瀬 そうですね。資料だけがあって(笑)。そこがハードウェアをやっていたアーケード会社の強みで、開発ツールを自作しちゃったんですよね。

✹──それで翌年の四月には一作目の『マイティボンジャック』を発売。

猪瀬 早かったですね。二月には開発を完了して。

✹──アーケード版の『ボンジャック』はプレイ時間が短めでしたけど、『マイティボンジャック』はステージ数も隠し要素も多かったですよね。業務用から家庭用に思考のスイッチを切り替えたんですか?

猪瀬 そうですね。業務用の『ボンジャック』の移植はすぐできちゃったんですよね。でも、つまんないよねってことで、また企画を練り直して。家庭用で長く遊んでもらうにはどうしたらいいだろうってところから、どんどん手を入れていって、あの形になったんです。

＊――もともと固定の一画面でしたけど、ファミコン版はスクロールしますよね。

猪瀬　プログラマーやってた私は泣きましたね。「スクロールするの？　しかもタテも？」みたいな（笑）。よくあれだけの内容が三ヶ月で入ったなと。

＊――開発ツール自作が込みで三ヶ月ですもんね。

猪瀬　まあ、プログラムが大好きでしたから、やってる間は楽しくてしょうがなかったですけどね。

＊――テクモさんの家庭用ソフトはファミコンの特性を考慮して、やり込みを徹底されてましたね。

猪瀬　そうじゃないと出す意味がないよねって。社風としても、新しいものをやっていこうよと。やる以上は徹底的にやろうという気持ちがありましたね。

＊――ファミコン参入すぐの頃は、ほぼ三ヶ月おきに新作を発売されてますよね。

猪瀬　その二～三年はホントに休んでないですよ。だって、会社の上に住んでたんですから。階段降りたら仕事場で、通勤時間が三〇秒だったので（笑）。

高いハードルを絶対あきらめないテクモの社風

＊――ゲーセン中心からの転換点が『つっぱり大相撲』あたりのファミコンオリジナル路線だと思うんですけど。

猪瀬　そうですね。企画としては『キャプテン翼』のほうが早かったですかね。

＊――『つっぱり大相撲』の開発は、最初は外部の業者に下請けに出されていたそうですね。

猪瀬　マスターアップ（出荷できる状態でのゲームの完成）の二ヶ月ぐらい前になってもモノが上がってこない。それで、ちょっと様子見てこいって言われて見に行ったら、ほとんどできてなかったんですよ。ボタンを押すと紙相撲みたいにペタペタって動くだけっていう（笑）。

＊――それじゃ売り物になりませんよね（笑）。

猪瀬　それで社長に報告したら「やれ」と。心の中で「無理！」って言いましたけど、口にはできなくて（笑）。

＊──柿原社長は開発室によく来られたんですか？

猪瀬　もう毎日来てました。その辺にいるスタッフを呼んで「あれ（ゲーム）面白いのか？」って聞くんですよね。他の人にも「あれ、できてるのか？」って。周りから情報を集めて、その後に社長室に呼ばれるわけですよ。だから嘘がつけない（笑）。

＊──そんな時間のない中で、画期的なコマンド入力を入れたんですね。パッドの方向とボタンの組み合わせで技が変わる、格闘ゲームの原点的なものを。

猪瀬　あれは『キャプテン翼』からなんですよ。『キャプテン翼』でコマンド入力方式がおぼろげながら決まっていて、それを使ったんですね。その結果『キャプテン翼』のほうの仕様も固まっていったわけです。

＊──二本は同時進行だったんですね、スゴい！

猪瀬　当時の自分をホメてあげたくなりますね（笑）。「ぶれえんばすたあ」とか「もろだし」とか、『つっぱり』にはいろいろ入れましたね。

＊──それも社長のご意見が？

猪瀬　そうですね。「プロレス技はいくつ入ってるか？」って聞かれて、みんな頭の上に「？」が浮かんでました（笑）。「相撲技だけじゃ地味で面白くないだろう」と。まさに、その通りで、入れてみたら面白くなって。それで調子に乗って増やしたんですよ。

＊──「あびせたおし」も面白くて。投げられたときに空中で操作できて、逆転勝利できるんですよね。

猪瀬　あれは企画に黙って私が入れたんです（笑）。

＊──『つっぱり』はじわじわ売れて、最終的には三四万本に達してるんですよね。

猪瀬　当時にしては珍しく、二年がかりで売れたん

ですね。初回出せばそれで終わりというビジネスだったんですけど、リピート（注文）に次ぐリピートで。だって、中古（市場）に流れなかったんですよね。

✳――『つっぱり』も完成して『キャプテン翼』ですが、画面の半分を使ったデモの開発は難しかったですか？

猪瀬 技術的には大変でしたね。『ポートピア連続殺人事件』でも画面の四分の一ぐらいのサイズで実現していましたから「これで問題ありません」とプレゼンしたんですけど、社長からは「なんじゃこりゃ」と。

✳――却下ですか（笑）。

猪瀬 「スポーツゲームでこれはないだろう」と。全然迫力がない。全画面で出せ、映画のように作れと。でも、ファミコンのスペックでは、どうがんばっても無理なんですよ。やろうと思えばできなくはないんですけど、次の画面に行くときに必ずブラックアウト（真っ黒な画面）が入ってしまう。でも、半分だったら切り替えられる。裏で画面を準備してパッと入れ替えればいいと気がついたんです。しかも、半分だったら下に実況が入れられるということで、作り始めたんですね。それでも、半分を切り替える技術がなかったし、かなり技術研究はしましたね。

✳――任天堂さんにも相談されたんですか？

猪瀬 しました。「無理じゃない？」って（笑）。

✳――あっさりと言われましたか（笑）。

猪瀬 理論上はできるけど、たぶん難しいんじゃないって回答だったと思います。こういうやり方があると言うと、あ〜そのやり方があったのかって。

✳――テクモの技術力って相当高かったんですね。

猪瀬 技術力もそうですけど、面白いものを提供したいという気持ちが漲ってましたね。それがプログ

ラマーの技術も押し上げてるという雰囲気でした。

＊――最初にすごく高いハードルを設定しておいて、現場も燃えていたんですね。

猪瀬　あのパワーがすごかったと思います。誰も諦めないんですよね。

＊――『キャプテン翼』って途中でアドベンチャーが始まりますよね。『ポートピア連続殺人事件』の影響なんですか？

猪瀬　そうです。元々はアドベンチャーの間に試合をさせようっていう（笑）。

＊――逆だったんだ！（笑）。その技術が後の『忍者龍剣伝』ほか、テクモシアター作品（デモ画面を豊富に使ったシリーズ）にも活かされたわけですね。

猪瀬　社内的には「シネマディスプレイ」って呼んでましたけど、映画的な演出の仕組みを私のほうで作り、それを全部のプロジェクトに配りましたね。

ファミコン、そしてテクモに寄せる想い

＊――そのあたりから、猪瀬さんは開発現場からバックアップのほうに回られたんでしょうか？

猪瀬　そうですね。現場のプログラムは辞めて、各プロジェクトの管理に徐々にシフトしていきまして。

＊――まだ入社されて数年、二〇代前半で管理職ってすごい話ですね（笑）。

猪瀬　その頃、会社に大卒が入り始めてきたんですけど、自分は高校中退で現場上がりなので、社長から「それじゃバランスが取れないから大学行け」と言われて。「はい、わかりました」ってことで、働きながら大学も行ってました。

＊――また新たなチャレンジが（笑）。大学検定を受けられたんですか？

猪瀬　通信制の高校を卒業して、それから大学ですね。初めは大検も選択肢にあったんですけど、社長

が「お前は怠け者だからダメだ」と（笑）。

✹――猪瀬さんほど働き者はいないと思うんですけど、部下思いの社長ですね（笑）。そんな青春時代を共に過ごしたファミコンですけど、どんな想いがありますか？

猪瀬 自分を成長させてくれたのが一番かなあ、と思いますね。技術的にもそうですし、チームワークもあります。「成長」がキーワードですね。

✹――人間としても伸び盛りの頃に、ファミコンに出会ったわけですもんね。

猪瀬 あの時期がなかったら成長はなかったと思います。高い志を持って諦めずに目標を乗り越える、生き様そのものをゲーム開発を通じて学んだ気がしますね。話が大きすぎますかね（笑）。

✹――いえいえ、納得です！ 業務用ならハードにお金をかけられますけどファミコンは機能が限られた中でがんばるわけですから、人間的に鍛えられますよね。

猪瀬 制約というのは人を成長させるなって（笑）。

✹――名言だと思います（笑）。では最後に、猪瀬さんはこの本が発売されるときにはコーエーテクモを退社されていて、このインタビューが文字通りの在籍ラストインタビューになるんですけど、猪瀬さんにとってのテーカン、テクモとは、どういう存在だったでしょうか？

猪瀬 私にとってのテーカン、テクモは出会いと挑戦、そして成長という、まさにゲームのステージのような存在でした（笑）。出会いからは希望と信頼を、挑戦からは知恵と勇気を学び、そのすべてが自分の成長につながっています。今回、このステージでのエンディングを迎えましたが、今後は新しいステージで素晴らしい仲間と共に、挑戦を楽しみながら成長し続けていきます。ありがとうございました！

（T）

Law of the West 西部の掟

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ポニーキャニオン
発売日
87.3.6
定価
5,500円

「アドベンチャーゲームにガンシューティングの要素を加える」というユニークなシステムの本作、元々は海外のコモドール64やアップルIIで発売されたパソコンゲームをファミコンに移植したもの。プレイヤーは保安官（シェリフ）となって西部の町を舞台に一二人の登場人物とコマンド選択で会話、ときには容赦なくブッ殺したりブッ殺されたりする。

「さっさとお前の腐った穴蔵へ帰りな！」

アドベンチャー+ガンシューティング

プレイヤーは西部のシェリフ（保安官）。町の住人たちと会話をしながら治安を守るのがお仕事。

アドベンチャーゲームにガンシューティングをプラスした独特なゲームデザインがユニークなプレイ感覚を生み出しています。

アドベンチャーゲームといえばじっくり考える謎解き系。一方ガンシューティングは反射神経を問うアクション系。両極端……というか接点のないジャンルだけに、組み合わせると合体事故が起こりそうなものですが、実際にプレイしてみると西部の緊張感を表現するシステムとなっています。

本作のシェリフは、画面上に出たセリフのうちからひとつを選んで住人と会話していきます。

セリフの内容は実に様々。たとえば酒場女のローズに「あらこんにちはお兄さん！」と挨拶された際には、

「やあローズ！」

「最近酒場のほうはどうだい？」

と友好的に応えることもできれば、

「こんなところをうろつくな！　**このあばずれ**」

などと言葉のビーンボールを投げつけることも可能です。

会話の内容はシェリフの対応によって大きく変化します。紳士的に言葉を選べ

ばローズは町のごろつきの悪巧みを教えてくれますし、ちょっと口説いてみることだって可能です。

しかし、先ほどのビーンボールの後に、

「さっさとお前の腐った穴蔵へ帰りな!」

「表を歩くな！　みんなに近付くんじゃない!」

とさらにアグレッシブなセリフを選ぶと、ローズはキレて銃を抜いてきます。

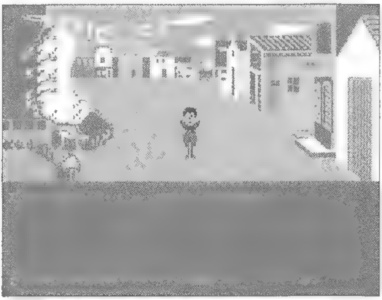
ここからがガンシューティング要素の出番です。一番上のセリフを選択しているときに、さらに十字キーの上を押せばホルスターから銃を抜いた状態となって照準が出現。これを自由に動かせば好きな場所を狙い打つことができます。

銃を抜くのが遅れればローズに撃ち殺されてゲームオーバー。逆にローズを撃てれば無事にゲームを続けることができるのです。

この「上に動かす」動作はホルスターから銃を抜くときの手の動きのよう。実際の動作がゲームコントローラの操作に翻訳されているとも取れるのです（拡大解釈すれば、格闘ゲームの必殺技コマンドのご先祖かもしれません）。

いつキレるかわからない相手と会話しつつ、銃を抜く心構えだけはしておく。この感覚は、まさに西部劇のスリル。

そろそろキレそうだ……となったときに十字キーの上を連打する動作などは、早撃ちガンマンがホルスターの近くに浮かせた手をピクピクさせる動きに通じるものがあります。



「さっさとお前の腐った穴蔵へ帰りな」
シェリフの間違った方向にハードボイルドなセリフに、酒場女のローズも怒り心頭だ。

俺が西部の掟

先に挙げた例では正当防衛が成立していましたが、シェリフは町の最高権力者なので、どんなときに銃を抜いて誰を撃とうと一切罪に問われません。本作では一一のステージに一一人が登場しますが、**全員を射殺しても何のペナルティもない**のです。

いきなりケンカを売ってくるガンマンのような荒くれはもう出現した瞬間に撃ち殺せば安全です。

「秘密を知ってるけど教えないよ！」

「あら、そこにいるのはハッタリ屋シェリフじゃないの」

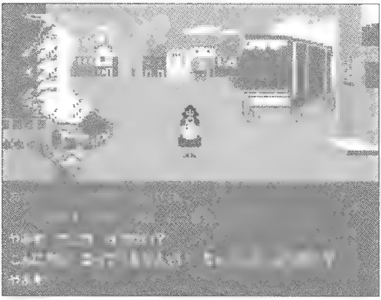
とシェリフをバカにする女子供も登場しますが、悪の芽は速やかに摘み取ってしまいましょう。

そもそも町のドクターがシェリフに出会っての第一声が、

「**また人殺しをやったのか？**」

なのですから、これは期待に応えるしかありません。

予防的な刑罰を一一回執行すれば見事にゲームクリア。やりました！　町の平和は見事に守られたのです。



エプロンドレスが素敵なエイプリル先生。
セリフの選択次第ではロマンチックな展開も？
もちろん射殺してもOKだ。

積み上がる死体の山

平和を守りはしましたが、肝心の得点はゼロ。これでは名シェリフとはいえません。次はできるだけ会話を楽しむことにします。

しかしながら町は悪人だらけ、ショットガンを見せびらかす男に「ああ、俺も（そんなショットガンが）ほしいな」とヨイショしつつ、「そんな金、どうやって稼いだんだ？」と当然の疑問を投げつけたら、男がいきなり豹変。

「こんな風に強盗をやったのさ！」と銃を向けてきました。

サボっていたっぽいシェリフ助手を諌めたらやっぱり銃を抜かれました。

謎の男「メキシカル・キッド」に、

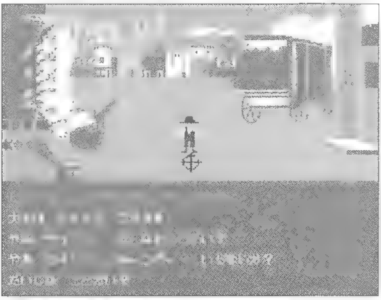
「撃ち合いなんてまっぴらごめんさ」

「好きにしてくれ。だが**俺には何もしないでくれ**」

と腰を低く対応していたら、なぜか撃たれました。

できるだけ平和な選択肢を選ぼうとは思うのですが、背景から顔を覗かせた謎の男がシェリフの会話相手を撃ったりす

るので、やっぱり死体の山が積み上がっていきます。
せっかく情報が聞き出せそうだったところを撃たれてしまうという感覚は、アドベンチャーゲーム＋シューティングの本作らしく実に新しいのですが、このペースで死人が出ていると**町から誰もいなくなってしまう**のではないかと心配になってきます。



生意気な子供に銃を抜くシェリフ！
人としてどうかと思う行為だが、本作の中では合法。
シェリフの強力な権力がうかがえる。

シェリフライフを楽しもう

本作で高得点を上げるには、選択肢を総当たりして「スペシャルボーナス」が入る特殊会話を探し出す予備調査と、会話相手を撃とうとする謎の男を先に射殺するテクニックが必要なのですが、それではあまりにも味気ないプレイになってしまいます。
やはり、得点がいくら低かろうと、本来争わなくていい相手に射殺されてしまおうと、それが自分のシェリフライフなのだ、という大らかな楽しみ方が良いのでしょう。
本作の面白さは罵倒語の豊富さにもあります。いろいろな選択肢を選ぶことで「こしぬけ」「**ぎぜんしゃ**」「トンマ」「サボテンあたま」「マヌケシェリフ」「ドケチ」「ウソツキ」「ネクラ」「げひん」など、様々な言葉で罵られることができるのです。……**やっぱり、ピストル抜いていいですか？**　**（Y）**

友好的なセリフから挑発的なひと言まで。
いかにも海外生まれのゲームらしい
素晴らしい自由度の高さだ。

タッチ ミステリー・オブ・トライアングル

ジャンル
アクション
メーカー
東宝
発売日
87.3.14
定価
4,900円

八〇年代『少年サンデー』における「女の子でも楽しめるお洒落なラブストーリー路線」を代表する、あだち充の名作『タッチ』が惜しまれつつ終了した後に、コンパイルによりゲーム化！ 武器がボールとボクシングというところで一応原作の設定を踏襲しつつも展開する不条理ミステリーワールド。コンパイルという会社が、IP（著作商標）というものをどう捉えていたかがわかる問題作。

「甲子園につれてって」と南ちゃんは言った

『タッチ』といえば上杉達也と和也の一卵性双生児の兄弟と、幼なじみの浅倉南の三角関係を主軸に据えた青春マンガ。「ああ、ラブコメのテンプレートを作ったような感じだったアレね」と思ってる方がいるようですが、それは同じ作者のあだち充が同時期に連載してた『**みゆき**』**のほう**です。

いまでこそ「グレーゾーンの人」ことオカマキャラで有名な、達也の声優・三ツ矢雄二も達也を演じるにあたって**グレーゾーンであることを隠してたようなこと**を言っています。

しかし『タッチ』のアニメ放送時にはとっくにオカマキャラとして一部アニメ雑誌では**女装姿で度々登場**しており、若いアニメファンほど達也姐さん……もとい、**雄二姐さん**のことは知ってたことは特筆しておきたいところです。

「甲子園につれてって」という、全作中に二回登場する朝倉南の名シーンで、八〇年代の青春マンガの金字塔となりアニメ化もされた『タッチ』がゲーム化！

そしてゲーム化するのは当時、ファミコンでは『ザナック』、ホームコンピュータのMSXで『ディスクステーション』などの先鋭的な作風でおなじみのコンパイルが開発を担当！

あの尖ったコンパイルが『少年サンデー』で前年に大団円を迎えたばかりの

金看板マンガをどうゲーム化するのか？気になってしょうがありませんでした。

少なくとも甲子園とは無関係などこか

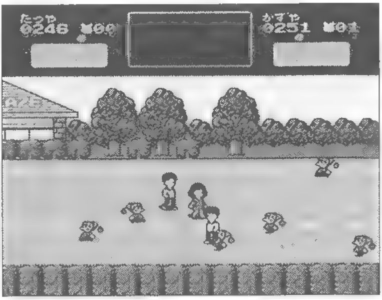
さて、なんだかよくわからないけどいつもの街並みのような世界で、登場するのは達也と和也と南の三人。

どうやら、スタート場面にある喫茶・南風のような場所に入りボールをもらって、達也と和也で南を守りながら進むようです。アクションゲームとしての作りも思いのほか丁寧で、やはりここはコンパイルの面目躍如といったところ。

自分と同じぐらいデカくてわかりやすいボールを投げつつ、ボールが消えるまではパンチで戦うふたり。一応、**達也がボクシング部員だった設定と野球部の設定**は取り込んでいます。

ふたりで南を守るところも、原作の要素を抑えてると言えなくはありません……言えなくはないのですが、開始早々いくつか謎が浮かびます。

●目の前の玩具のような変な敵は何か？



ミステリー感が溢れすぎて、
もはや何がミステリーなのかわからない街の中。
南が何のためにいるのかも不明。

●謎の着ぐるみ状の街の住人は誰か？

●**子犬を一〇匹**集めるのはなぜか？

あとは**ボス戦がなぜ3Dになっているのか**とか、**世界設定がいつまでたっても明かされない**とか、そもそも**南は無敵な**んじゃないか、という根本的な問題はあります。

ゲームとしてはそう悪くはないのに説明するつもりが最初からない『ミステリー・オブ・トライアングル』の副題といい、**コンパイルにとってのIP（著作商標）という概念がどのようなものだったか**を理解する上で重要な一本と言えなくはないでしょう。

ただ、あだちマンガのファンならばこの記事をゲームの存在ごと見なかったことにするのをオススメします。（**A**）

ファンタジーゾーン

ジャンル
シューティング
メーカー
サンソフト
発売日
87.7.20
定価
5,300円

セガが一九八六年に発売した業務用横スクロールシューティングが、当時のライバルだった任天堂ハードに移植されたサプライズが強烈だったソフト。パステルタッチで描かれた架空の惑星「ファンタジーゾーン」で、主人公のオパオパが敵前線基地を破壊し、各面のラストに登場するボスを倒す。変化に富んだステージ以上に、パワーアップや自機の命まで買えてしまうショップ風船の存在感がスゴい。

セガのゲームがファミコンに移植された衝撃！

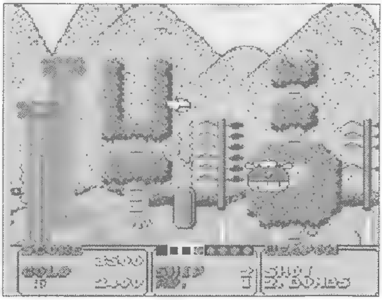
昔の家庭用ゲームにはいまよりも驚くことが多かった気がします。スゴいゲームがたくさんあった以上に「こんなもんでしょ」って代物がゴロゴロあったから。**そもそも期待値を低めに抑えてたから、**たまに平均点を超えるゲームと出会ったら「おっ!」と思いやすかったんでしょう。そんな筆者が脳天をブン殴られる衝撃に打たれたのが、本作『ファンタジーゾーン』。まず、**これってセガのゲームやん！** なんでファミコンに移植されるの!? というオドロキ。

任天堂とセガがゲームハードの覇権をめぐって激しくしのぎを削っていたのも過去のこと。任天堂にファミコンあれば、セガにはマークⅢやメガドライブあり。自社の人気タイトルは自社ハードに囲い込むのが当たり前だった頃で、ましてや『ファンタジーゾーン』はセガファンも誇りにしていた大カンバン。**『スーパーマリオ』がマークⅢに移植されるぐらい「あり得ない話」だったんですよ。**

クラブンガーとウィンクロンが復活！

さらに、八〇年代半ばから後半にかけての「**アーケードの家庭向け移植**」は**ガッカリとほとんどイコール。**数万円〜一〇〇万円以上のリッチな業務用と普及価格の家庭用は月とスッポン。見かけも

満足に真似られず、うわぁ……と目をおおうありさま。数年前のアーケードからの移植でさえそんな体たらくでした。
　ファミコン版が出たのは、アーケード版が登場した翌年のこと。まだまだ稼働していて最新鋭といっても通る現役であり、しかもセガ製。当時のセガといったら『スペースハリアー』で体感ゲームの嵐を巻き起こし、ブイブイ言わせていたイケてるメーカーですよ。同じく業界トップクラスの性能を誇った『ファンタジーゾーン』もしかり。パステル調の美しいグラフィックに、FM音源の楽しくポップなサンバ風BGM。左右に動く横シューティングを基調としながら上下にも少しスクロールでき、お金を貯めて武器を買えるお買いものシステムも搭載アイディアもフィーチャーも山盛りで、**移植を拒むような高みにあったのです。**



パステルタッチのファンタジーゾーンを、
背景から浮遊している前線基地ごと頑張って移植！
この完成度でセガのゲームがファミコンで遊べるとは！

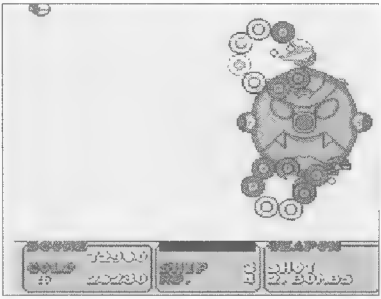
　いの一番に移植された家庭用ハードは、本家セガのマークIII。オリジナルからわずか三ヶ月後に発売されたスピードは申し分なかったんですが、まあ、**家庭用の身の程をわきまえたデキ**と言いますか。初の1メガカートリッジで見た目はほぼ再現し、八ビット機でこれ以上求めては贅沢というほどの頑張り。でも、基地（すべて破壊するとボスが出現）は背景に固定されてるし、デザインもヘン。四面と六面のボスも別モノ！
　マークIII版を貶めるつもりはなくて、当時はメッチャ面白く遊べたもの。家庭は家庭なりに全体を見直したバランス調整がされていて遊びやすく、マークIIIソフトの中でも殿堂入りです。
　でも、**ファミコン版ががんばりすぎ。**マークIIIに遅れること1年と少しの有利があったとはいえ、発色数も劣るし色々と劣っている面があるハードです。
　それなのに、上下スクロールも基地の動きもできるだけ再現する気合いの入りよう。元々は10個だったがマークIIIでは六個に減らされた基地が八つもあり、

おまけにレーダーまで復活している！

通常ステージをクリアすると突入するボス面もスゴい。背景は消えて巨大ボスとのタイマンになるんですが、**四面のクラブンガーと六面のウィンクロンが復活！** 片や触手をグリングリンする多関節キャラ、かたや雲の列をぐるんぐるん振り回すスプライトの化け物。後者は雲の腕が減らされましたが、ファミコンでまた会えるとは思ってなかった……。

サンソフトのあふれるセガ愛

このゲーム、キモはさっきも触れた買いものによるパワーアップにあります。エンジンを替えてスピードを増し、集中攻撃で大ダメージを与えるレーザーや当たりやすいワイドショットを使いわけ、時間切れしたらまたショップ。**自機の残機までお店で売ってる「地獄の沙汰もカネ次第」の現ナマ主義**がステキでした。ファンタジーなゾーンなのに。



マークⅢ版ではカットされたボスのクラブンガーが、クネクネした触手の動きも損ねずに再現された感動！多くのバージョンを知ってるほど楽しめるのだ。

武器も敵もアーケードにかなり近いので、攻略がだいたい流用できるうれしさ。地上に並ぶ基地をターボエンジン（ロケットエンジンは超上級者向け）とレーザーをつけて速攻で破壊したり、「16t」と描いたヘビーボムで三面ボスを瞬殺したり、スマートボム三発でクラブンガーを瞬殺……できなくなってましたか。ところどころ攻略が違うのも新鮮でした。

このいい仕事してるファミコン版は**サンソフトさんのおかげ。** このスタッフのセガ愛と来たら、『ファンタジーゾーン』どころじゃなく不可能と思われた『アフターバーナーⅡ』をオープニングのロゴぐるぐるから地面のローリング、音声合成までやった移植にもあふれています。「名誉セガ」として認定した同社に敬礼しつつ、**『スペースファンタジーゾーン』はいつ出るんでしょうかNECインターチャネルさん**（もうゲーム事業から撤退してます）。（T）

聖闘士星矢 黄金伝説

ジャンル
アクション
メーカー
バンダイ
発売日
87.8.10
定価
5,500円

一九八五年から『週刊少年ジャンプ』で連載された車田正美作のバトルマンガがアニメ化され、これをベースとして一九八七年に発売されたのが本作。原作初期がモチーフとなっているが、かなり早い時期のゲーム化だったためか、本来なら後半で登場するはずのキャラクターがいないなど、オリジナルの展開。後に、システムを変更し、原作通りのキャラクターが登場する『完結編』が発売された。

君は、小宇宙（コスモ）を感じたことがあるか!?

『聖闘士星矢』は、星座をモチーフとしたプロテクター「聖衣（クロス）」をまとった「聖闘士（セイント）」の少年たちが、女神アテナの元、地上の平和を守るべく戦う熱血バトルマンガ。

基となった星座の形に変形する（たとえば、はくちょう座の聖衣は身体から外して組み立てると白鳥の形になる）ガジェット感あふれた「聖衣」。

人が身体の中に持つ「小宇宙（コスモ）」を燃やしてパワーアップ、光速拳や絶対零度の凍気を放つ「聖闘士」たちの豪快バトル。

傷つき倒れながらも何度も立ち上がり、決して諦めることなく戦い続ける、主人公「星矢」たちの姿。

これでもか、とばかりに面白さのエッセンスが凝縮された内容で、現在も『聖闘士星矢 冥王神話』や『聖闘士星矢Ω』といった作品が展開しており、人気が普遍的であることがわかります。

TVアニメの放映開始から一〇ヶ月で発売されたのが本作『黄金伝説』。実にスピーディなゲーム化と言えるでしょう。

病院で小宇宙を燃やせ

星矢を操り横スクロールアクションのマップを移動、強敵との戦いではRPG風のコマンド選択式戦闘シーンを勝ち抜く……というのが本作の主な流れ。

ゲームスタート時に生年月日を入力す

ると、星矢の能力が星座に合わせて変化するのですが、入力欄が「一九XX年」となっており、二〇〇〇年代生まれのプレイヤーを考慮していないあたりに時代が感じられます。

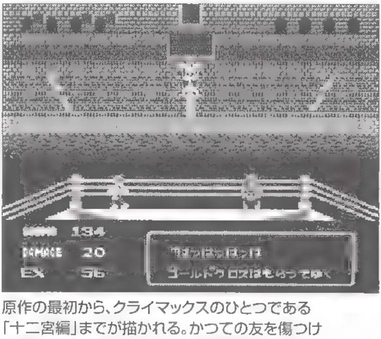
『星矢』シリーズの鍵となる「小宇宙」ですが、本作においては戦闘シーンにおける燃料のような扱い。

ターンごとに「A POW」（攻撃力）、「M POW」（移動力）、「D POW」（防御力）、「H POW」（精神力）に多くの「小宇宙」を注ぎ込むほど、そのターンにおける攻撃力や回避率がアップ。三項目をMAXにすれば必殺の「ペガサス流星拳」が、全項目で「ペガサス彗星拳」が発動します。ゲーム開始直後、「聖衣」をかけた試合で**カシオスに「ペガサス彗星拳」を叩き込む**前倒しも可能です。

「小宇宙」を燃やすことで身体能力をブーストする原作の設定を活かしたシステムですが、困ったことに本作の「小宇宙」は有限。「小宇宙」が無限大であるかのような原作の描写とは正反対で、なくなると素の戦闘力のままで戦わなければなりません。

「小宇宙」を増やすのにも有効なのは修行や友の励ましではなく**入院**です。本作では「小宇宙」と「ダメージ」（体力）を相互変換することができるため、死亡ギリギリまで体力を落として「小宇宙」に変換（ゼロにすると**本当に死んでしまう**ので注意）。戦いにわざと負けて病院に担ぎ込まれた後、再び病院に行けば体力を回復できますので、繰り返せばいくらでも「小宇宙」が増やせます。

これはきっと、「ボコられればボコられるほどに『小宇宙』が燃え盛る」という原作を再現しているに違いありません。おあつらえ向きにグラードコロッセオの近くに病院がありますので、ゲーム序盤のギャラクシアンウォーズの内に「小宇宙」を高めておく前倒しプレイが有効です。



原作の最初から、クライマックスのひとつである「十二宮編」までが描かれる。かつての友を傷つけ黄金聖衣を狙うフェニックス一輝の真意とは!?

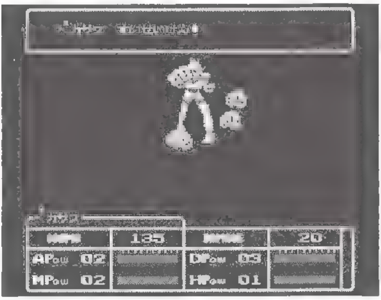
そもそも「小宇宙」が有限である時点で原作とは少し違うような気もするのですが、入退院を繰り返している内に数値の増加がうれしくなってくるので問題ありません。

謎の聖闘士

「大木に一輝が刻んだ拳の跡がちゃんと再現されているが、別にブラックスワンは襲撃してこない」ことを残念に思いつつ、「見えない落とし穴に落ちると妙な音楽が流れる地底へ送られ、黒死拳を受けたたわけでもないのにどんどん体力が減っていく」というトラウマゾーンである富士の風穴を突破。

「白銀聖闘士」を倒し、ついに「聖域」にたどり着きます。

聖闘士の中でも最高位の「黄金聖闘士」が守護する十二宮を突破しなければならないのですが、アルデバラン、ミロ、シャカは出てくるものの、カミュ、シュラ、アフロディーテたち後半の「黄金聖闘士」らは休場。本作発売時にアニメ版が十二宮編に突入したばかりだったくらいの早期発売だったため、物語の核心に関わる双子座の黄金聖闘士もサガではなく単に「ジェミニ」という表記で、「黄金聖闘士」らの技も出てこないのは致し方のないところです。



大物との戦闘シーンでは、
RPG風のコマンド入力式バトルとなる。
「小宇宙」を各パラメーターに振りわけて戦え!

ラスボスであるはずの教皇アーレスに代わって登場したのは、謎の「聖衣」をまとった**謎の男**。何座の聖闘士なのかも不明、話しかけても何も言わない、技を掛けるときもひと言も発さない……と本当に**謎の男**です。

メタ的な意味では「ジャンプで公募されたゲーム版のラスボス」なのですが、こうした経緯を知っていても原作との違いに戸惑うばかり。

エンディングで紫龍が呟く「**しかしアーレスは一体誰なんだ?**」というひと言はプレイヤーたちの気持ちを代弁したセリフと言えるでしょう。　(**Y**)

デジタルデビル物語 女神転生

ジャンル
RPG
メーカー
ナムコ
発売日
87.9.11
定価
4,900円

小説家・西谷史の人気小説『デジタル・デビル・ストーリー』シリーズの第一巻、女神転生編をRPG化！ 悪魔召喚プログラムを開発してしまった中島を主人公に、悪魔召喚プログラムを使って贖罪の戦いが始まる――。メディアミックスの一部として始まり、小説とは分化して広がりながら現在まで続く雄大な『女神転生』ワールドの基礎にして、最初で最後の小説史観による『女神転生』。

現在に続く名作の系譜、ここにあり！

小説家・西谷史による徳間アニメージュ文庫発売の人気小説『デジタル・デビル・ストーリー』がゲーム化！ それが本作『デジタルデビル物語 女神転生』です。高校生天才プログラマー・中島が悪魔召喚プログラムを開発し、復讐のために使用するところから端を発する**オカルトとテクノロジーを融合させた世界**は瞬く間に大ヒットを飛ばし、オリジナルビデオアニメとしてメディアミックス化されます。

その記念すべき、巻目のサブタイトルが、「女神転生」というわけです。

メディアミックスの中で日本テレネットがパソコン版アクションゲームを、そしてナムコで開発を担当した**アトラスがファミコンでRPGとして**制作しました。

主人公の中島や弓子、そしてアニメ版に合わせた中島の顔など、**原作小説の設定**も存分に活かしています。

自らが創り出した悪魔召喚プログラムと復讐心が巻き起こした大参事の贖罪のため、世界の滅亡を阻止するために魔界に赴き3Dダンジョンの中をさまよう中島と弓子。

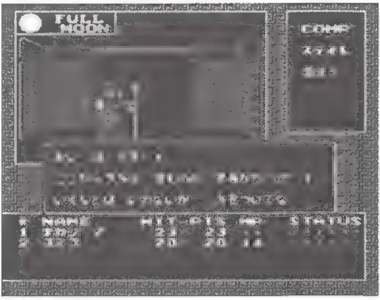
とりあえず悪魔たちとは、悪魔が単独行動しているときはコミュニケーション可能。そこで悪魔と、中島たちの仲間もとい仲魔になるように交渉開始！

敵が中島より強くても、単独ならば交

渉の余地があるかもしれない、もし仲魔になったら戦力が大幅パワーアップ！

多少ショボくても「邪教の館」で悪魔合体の素材にしてしまえばいいんです。

なんだか、私怨で同級生をSATSUGAIした小説版の中島よりも、この**ゲーム版の中島のえげつなさのほうがパワーアップして見える**のは気のせいでしょうか？



贖罪と己の罪へのけじめのため、
悪魔が巣食う迷宮へと向かうナカジマとユミコ。
悪魔を使役するモチーフは第１作目からすでに登場。

末永く繰り返される「女神転生」

こうしてRPGファンからも大人気となった本作『デジタルデビル物語 女神転生』ですが、世界設定を補うために追加された、実在の神や悪魔が普通に倒したり仲魔にできる世界観や、その仲魔を合成できる「邪教の館」に代表されるオリジナル要素が続編の『デジタルデビル物語 女神転生II』以降爆発的に**拡大！**『II』はまだそれでも世界観の多くは小説から由来していましたが、スーファミで満を持して発売された『真・女神転生』以降に至っては、『真・女神転生』での悪魔召喚プログラム開発者の**STEVENの正体が中島**疑惑と**女神が転生する**というシリーズ通してのお約束以外はほとんど別物になりました。

そもそも、メインタイトルだったはずの「デジタルデビル物語」のほうが消えて、各巻サブタイトルの「女神転生」のほうが生き残ることに！ その後も世界観を広げ、際限なく広がり続けていまでは『デビルサバイバー』シリーズや『ペルソナ』シリーズと共に『女神転生』の枠はさらに拡大しています。

そんな『デジタルデビル物語 女神転生』の世界を味わうには、いまならばスーファミ用のバーチャルコンソール版『旧約・女神転生』が、『I』と『II』両方とも楽しめてお得です。

……あ、リメイクなのに『デジタルデビル物語』が消えてる！ **(A)**

ウルティマ 恐怖のエクソダス

ジャンル
RPG
メーカー
ポニーキャニオン
発売日
87.10.9
定価
5,900円

『ウィザードリィ』と並ぶRPGの草分け的存在にして、2D見下ろし型フィールドの発明した名作がファミコンに降臨！ 後に空前の大ヒットを記録することとなる『ドラクエIII』の四ヶ月前に発売、ゲームファンの大きな期待を受けて発売されたのは、なぜか『ウルティマ3』だった。人気声優・日高のり子がイメージソング『ハートの磁石』を担当、同名のアイテムもゲーム内に登場した。

RPGのレジェンド、推して参る！

ついに日本にもやって来たファミコンRPGブームに、RPGの本場アメリカから開祖が降臨！

それが『ウルティマ　恐怖のエクソダス』です。

日本のファミコンRPGの半分、すなわち上から地図を見下ろした移動システムの元祖を形作った本作、『ウィザードリィ』が原型になって**受け継がれなかった**戦闘部分はどうだったんでしょうか？

本作は『ウルティマ』シリーズの中でも、**いきなり『3』**から始まります。

かなり端折って言うと、異世界から召喚された主人公はE様のロード・ブリティッシュから世界を救う使命を授けられる名無し四人組。

まあ、**単に「頼まれただけ」**なので、この使命はわりと無視してもいいのがアメリカンスタイルのRPGというもの

日本ではRPGは物語装置として誕生し発達していきましたが、海外では冒険生活シミュレーターとして発生し、発達したことをまざまざと思い知らされます。

普通ならば経験値を地道に貯めてレベルアップし、装備を強化して……となるわけですが、経験値を貯めるだけではダメなのが『ウルティマ』のお約束。

E様のところに行って、レベルを上げてもらわなければなりません。しかもレベルが上がっても増えるのはヒットポイ

ントだけで、他の能力値は別の場所で上げる必要があるわけです。

さらにレベルが上がるとドンドン敵が強くなるため、**下手にレベルを上げると行き詰まる**羽目になりがちです。

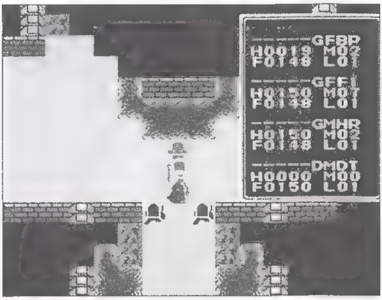
このように**普通に遊ぶと普通に詰む**システムですが、考え方を変えてレベルは最低限だけ上げて能力値だけをガンガン上げればこっちのもの。

レベルを極力上げない、序盤は町民を殺して金を稼ぐ、フィールドで敵が見えてるシンボルエンカウント制なので四人パーティーで敵から逃げてると最後尾が敵に捕まりがちだけど、ウィンドウを開いて最後尾を先頭まで移動させる

……こういった、「しくじって思い知る」系のバッドノウハウをどんどん蓄積してサバイブしていくわけです。

街中で狼藉を働く＝アメリカンフリーダム

本作では……というか『ウルティマ』というシリーズを通して町の人に戦いを仕掛けることができるようになっていますが、町の人を倒すと衛兵（強い）が出てきて追われる身になります。



1ターンに1歩しか歩けないタクティカル戦闘システム。
1歩進むたびに撃てるし撃たれる。
飛び道具が正義という思想は、さすが銃大国アメリカ!

なんと、この**衛兵を返り討ちにできる**ようになり、格好の稼ぎ場になるわけですヒャッハー！

もちろんイメージソングを歌ってたせいか最初の町にいる**日高のり子も俺の獲物！** 日高のり子との戦いに勝利したプレイヤーは返す刀でロード・ブリティッシュの首級を狙うのは当然の成り行きというものでしょう。ただこのロード・ブリティッシュは神のように強すぎるので、まず勝てません。そんなに強いのに、**なぜ俺が呼び出されたんだろう？**

もうこうなったらエクソダスとかは関係ねえ！　ロードブリティッシュ、いつか倒してやる！　……と心に誓い、衛兵から走って逃げる名無し四人組でした。

（A）

バブルボブル

ジャンル
アクション
メーカー
タイトー
発売日
87.10.30
定価
3,500円

泡を吐くドラゴンである「バブルン」と「ボブルン」が怪物たちをやっつけていくという本作、オリジナルは前年に発表された名作アーケード。ハードの都合もあってファミコン版はステージに出せる泡の数が少ないといった違いはあるものの、ゲーム性はアーケード版と変わらず奥深い。また、可愛らしいキャラクターが女の子のハートをキャッチ、全国に〝ハイスコアガール〟を誕生させた一本。

固定画面型ゲームの金字塔

『バブルボブル』は、真の意味で「初心者からマニアまで遊べる」ゲーム。固定画面型ゲームの金字塔のひとつであり、**アクションゲームかくあるべし**という教科書のような作品です。

本作は、泡吐きドラゴンの主人公「バブルン」と「ボブルン」が、泡の力で怪物たちをやっつけていくという内容。オリジナルはアーケード版ですが、発表から約一年後という比較的早い時期にファミコンに移植されています。

ファミコン版は、ハードの関係上、アーケード版よりもステージ上に存在できる泡の数が少ないといった違いはありますが、ゲーム性はアーケード版と同様に奥深いもの。「ゲームオーバーになった人に残機を分け与えられる」上、「進行状況がディスクにセーブされ、いつでもコンティニューできる」ため、上手い人に先のステージへ連れて行ってもらうような遊び方や、苦手なステージを集中特訓するような遊び方もできるなど、よりいっそう友達とのプレイが楽しくなっているのがファミコン版なのです。

二頭身のドラゴンたちがシャボン玉のような泡を吐き、ぬいぐるみのような怪物をやっつければ、食べ物や宝石、アクセサリー類がざくざくと出現。まるで女の子向けのおとぎ話のような光景が展開します。しかし、ファンシーな部分

は『バブルボブル』の一面に過ぎません。本作は絵本のようなゲームであると同時に、ゲーマーがハマり込める深みとすごみがあります。

「バブルン」と「ボブルン」は、操る人によって、「すぐに負けちゃうお人形みたいな**ファンシードラゴンちゃん★**」から「あるときはステージから引き出せるだけの点数を引き出し、またあるときは怪物どもが初期配置につく間もなく最短手順で全滅させる、スコアリング&**ファイティングマシーン**」にまで変化します。

絵本のようなキャラクターデザインと奥深いゲーム性。
この面では水入りの泡を上手く割って
ハートの中にいる怪物を流すことが求められる。

ゲーム初心者が戯れるような遊び。動きを突き詰めてパターン化し、それでも吸収できない部分をアドリブで補う、脳をフル回転させるような遊び。両極端なふたつの遊び方を許容するのは、練り込みに練り込まれたゲームデザインと、コンセプチュアルなビジュアルです。

ファンシーで奥深い泡

まずはゲームデザインを見ていきましょう。ゲームのアクション数あれど、「泡でやっつける」とはあまり例を見ないユニークなファンシーさです。

本作の泡とは、空中をふわふわと漂うシャボン玉のようなもの。「泡を吐く」というたったひとつのアクションが攻撃から移動まで実に様々な目的に繋がっていくのがゲームデザインの妙です。

「バブルンが泡を吐く」→「泡が怪物に当たると、これを閉じ込める」→「怪物入りの泡を割ってやっつける」のが基本的な流れ。文字にすると少々多めですが、遊んでみるとすぐに理解できる直感的なルールです。

ここから**様々な応用が加わってくる**のが『バブルボブル』イズム。

怪物入りの泡を沢山集めて一気に割ると高得点ですが、時には怪物入りの泡同士が少し離れてしまう場合があります。そんなときは「**連鎖割り**」(以下、テクニック名はすべて俗称)。「泡を割ったと

きに近くに別の泡があると、連鎖して割れていく」性質を利用し、怪物入りの泡を繋げるように自ら泡を吐くことで、まとめて割ることができるのです。

「かぶりつき」を使えれば、前述した「泡吐き→閉じ込め→割る」というプロセスを短縮できます。敵に触れるギリギリのところで泡を吐くと、敵が泡に閉じ込められた瞬間に割ってしまえます。素早く怪物を処理できる反面、タイミングを誤るとミスになる捨て身の一撃です。

泡は移動の手段にもなります。泡の上でジャンプボタンを押し続ければ、ぽんぽんと弾みながら泡の上に乗ることができますが、これぞ「**泡乗り**」の技。泡はステージ内に流れる「気流」に沿って漂うため、「泡乗り」を使うことで、普通ならばたどり着けないようなところへ旅することができるのです。

壁に沿って泡を吐きつつ「泡乗り」をするのが「**階段乗り**」。自ら吐いた泡を足場としてステージを駆け上がる様は、二〇〇〇年代マンガの特殊能力者もビックリの格好良さ。普通にジャンプを繰り返すよりも素早く移動できる実用的なテクニックです。見た目はユニークかつファンシーながら、アクションゲーム的な面白さがぎゅっと凝縮されていることがおわかりいただけるでしょう。

ぬいぐるみライクでスイーツなビジュアル

奥深いゲームデザインを彩るのが、「女性向け」の一点を突き詰めたビジュアルです。本作のキャラクターは敵味方すべてぬいぐるみのよう。かつて「バブルン」がUFOキャッチャーの景品になっていたことからも、その可愛らしさがおわかりいただけるでしょう（二〇一三年の立体化技術による新作ぬいぐるみシリーズを**強く希望します**）。

アイテム類もスイーツ感覚満開。得点アイテムだけでもミカン、ブドウ、ドーナツ、カクテル、宝石、かき氷など、見た目に可愛らしく女性が好みそうな品々ばかり。条件を満たすと無数のアイスやスイーツが降ってくることもあり、これなどはまさに女性の夢を実現したような光景ではないでしょうか。

パワーアップ&攻撃アイテムもキャンディやクツ、クロスやティアラ、リングにネックレスなど、おいしいスイーツやアクセ類が一杯。見た瞬間に無条件でほしくなってきます。

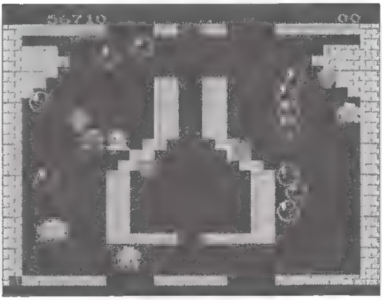
テーマ性のある ステージ構成

こうした要素がひとつの画面に詰め込まれているのが本作。可愛らしいだけでなく、それぞれ性質が異なる怪物たちが、テーマ性のはっきりした面にキッチリと意図を持って配置されています。

ある面では泡が非常に使いにくいように障害物が配されている中で、縦軸が合うと火球を吐いてくる敵と戦わされることになります。

下半身のバネを使って飛ぶ「ばねぼう」が縦穴の底にびっちりと配置されている面などは、穴の底に降りようとすると危険です。しかし「ファイヤーバブル」を上手く使えば比較的安全にクリア可能。割れると火種が落ちて地面を燃やす攻撃アイテムですが、「火はバブルンの後方へ燃え広がる」性質を持つため、燃える方向を制御して「ばねぼう」を狙わなければなりません。

このように、反射神経、パターン化、パズル的な思考、そのすべてを求められるのです。



泡は画面内に流れる不可視の気流に乗ってふわふわと漂っていく。気流の動きを掴めば、怪物を閉じ込めた泡をまとめて割ることも可能。

「ゲームを遊ぶ人」を 増やすために

『バブルボブル』が「ゲームというものの楽しさを徹底的に分析、それを論理的に細部まで反映させた」作品である……とは、本作の生みの親である「MTJ」こと三辻富貴朗氏の弁（『TAITO LEGENDS』収録のインタビューより）。

本作のオリジナルであるアーケード版は一九八六年に発表されましたが、氏はこの時点でゲームセンターに女性が少ないことを問題視しており、本作を「**カップルを呼び込むため**、カワイイキャラクターを使った二人用ゲームに仕上げた」と語っています。

現在でこそUFOキャッチャーやプリ

クラのおかげで女性の増えたゲームセンターですが、八〇年代は**男どもの巣窟**でした。

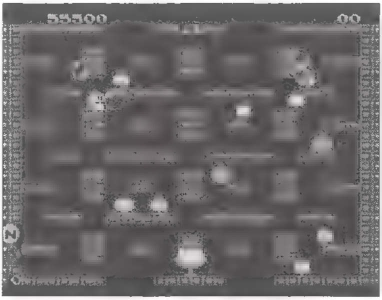
そこにあるのは、とにかく何かを撃ったり壊したり斬ったり燃やしたりするようなゲームばかり。

そんな殺伐としたゲームでハイスコアを競い合っている横で、恐喝やらシンナー吸引やら五〇円玉に紐を結んでの不正遊技（ゲーム機にお金を入れた後で紐を引っ張って回収する）やらが行われているのですから、女性が近付く理由など一切なかったのです。

こうした男性優位はファミコンでも同様の傾向がありました。

家で遊ぶものですから犯罪行為はなく、女性ユーザーもかなり多かったものの、やはり何かを撃ったり壊したりという男性向けのゲームが多いことは確かだったのです。

そんな中、『バブルボブル』の「女性を呼び込もう」というコンセプトが、アーケード版と同様、ファミコンの世界でも有効に働いたことは想像に難くありません。



クリア時に大量のかき氷が出現。小さなかき氷は「画面内に存在していた泡」が変化したもの。クリア直前に多くの泡を吐いておけば高得点のチャンス。

身近な例で恐縮ですが、普段ゲームを遊ばない筆者の妹も『バブルボブル』はガッチリと遊び込んでいましたし、複数の友人の家でも同様の光景が見られました。そして、ファミコン雑誌を読まない彼女らが「連鎖割り」「階段昇り」「かぶりつき」といったテクニックまで会得していたのですから、本作のゲームデザインの巧みさがわかります。

「初心者も遊べる」ことは底が浅いことと同義ではありません。必要なのは、本作のような奥深いゲームデザインと、ターゲットを絞ったビジュアルデザインなのです。

ゲームを遊ぶ人の層を拡大する必要のある二〇二三年だからこそ、本作のような作品はもう一度見直されてもいいのかもしれません。（Y）

ロマンシア

ジャンル
アクション
メーカー
東京書籍
発売日
87.10.30
定価
5,300円

一九八六年発売の同名パソコンゲームを一九八七年にファミコンへアレンジ移植。「ファン・フレディ王子」が「セリナ姫」を救うために冒険するファンタジーアクションゲームで、謎解きの難易度が非常に高い上にセーブ不可能という、パソコン版と同様の仕様を持つ。ファミコン版では王子がロマンシア王国へたどり着く前の冒険や、中ボスを追加するなどアクション性が強化されている。

ノーヒントの謎満載

キュートなパッケージアートやゲーム画面は、一見ライトゲーマー向けですが、中身は高難度。「解き方がノーヒントの謎」や「そこにあることがわからない謎」、「間違った行動をしてもそのときは先へ進めるものの、後で詰まる遅効性の謎」「コンティニューやパスワードが存在しない」などの諸要素が入り乱れ、行き詰まった際も、どこに謎があるのか、どこで行動を誤ったのかすら掴めない独特の難度設定となっています。

主人公の「ファン・フレディ王子」は、何者かにさらわれた「セリナ姫」を救うため、ロマンシア王国とアゾルバ王国というふたつの国を奔走するはずですが、ファミコン版ではそこへたどり着く前の森で死にまくります。森は一本道で、奥には呪いがかかっている洞窟があって行き止まり。森の外へ出ることも不可能で、まごまごしていると、沢山のモンスターが襲いかかってきます。王子の武器はスペツナズナイフかシルバーチャリオッツの奥の手を思わせる「刀身が飛ぶ剣」。刀身の数に限りがある上、弾切れの際は範囲の狭い攻撃しかできないというマゾ仕様のためあっという間に王子は死亡、最初に戻されてしまいます。その間、ゲームスタートからわずか数分なのですからいくら何でも早すぎます。

本作にはセーブやパスワードがありません。コンティニューも、一見何もない

場所に『ロマンシア』的配置をされているアイテムを取って初めて五回だけ可能になるという厳しさで、ラスボスの前で力尽きて**最初からどうぞ**ということも十二分にあり得ます

このように、本作の謎には基本的にヒントというものがありません。ここでの正解は「大量の敵を倒すこと」、突如天空から青い玉が降ってきて、何の報せもないまま奥へ進めるようになります。

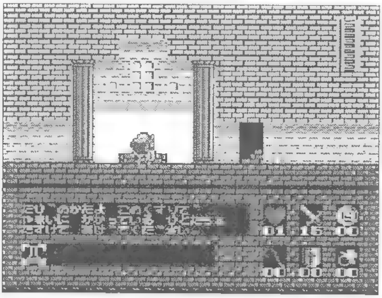
明るいディストピア

やっとたどり着いたロマンシア王国は明るい空が広がっていますが、街は疫病まみれ。クリアに必須なアイテムも平気で買い取る商店や、大金を取った上ほとんど役に立たないヒントしか寄越さない酒場が建ち並び、コンティニュー不可にも関わらず、話しかけただけでゲームオーバーになる男が普通に佇むディストピアです。

濁った温泉や川の中など体力が減る要因には事欠きませんが、財布は空っぽなので病院での回復も不可能。一応、薬をもらえますが、これは疫病に苦しむ人に配るためのものであり、数に余裕がないため無駄遣いもできません。残り体力に気を使いながらの薬配布マラソンは他のゲームなら苦行ですが、本作ではプレイ中**もっとも幸せな時間**。「ここに謎がある」ことがわかる上、薬を渡すと「謎が解決した」ことが告げられるのは、他のゲームでは当たり前ながらも『ロマンシア』的には実に贅沢なのです。

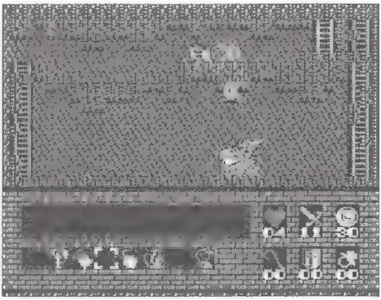
超リアリストの王子

お隣のアゾルバ王国は、暗黒の空の元で豚モンスターが走り回る、ロマンシアと趣を変えたディストピア。豚は元人間なので倒すと善を表す「カルマ」が低下しますが、聖水で元に戻すと「カルマ」



パソコンゲームの移植で様々なアレンジが加えられている。セーブやパスワード、コンティニューがないのは原作から引き継がれた仕様。

が上昇します。
　善行を積む王子の姿は主人公的に好ましく、『ロマンシア』とは正義を成すゲームなのだと思いきや、「カルマ」があった場合は先へ進めなくなります。正解は豚を倒しまくって「カルマ」をゼロにすること「正義の王子」が「**状況に合わせて善悪を使いわけるリアリスト**」になるわけで、もう何を信じていいのかわからなくなります。



ファミコン版で追加された巨大ボスの1体。
結構強いが、まともに戦う手段があるだけマシ。
中には「反撃手段がなく避け続けるだけ」というボスも。

　アゾルバの地下には四人の老人がおり、それぞれ同じ巻物をくれるのですが、実は本物はひとつだけ偽物を取ってもゲームが進んでしまうのですが、数時間後に「セリナ姫」の牢獄が開かず、ゲーム進行がストップします。**間違いが時間をおいて効いてくる**あたりがポイントで、何が悪かったのかがまったく見当がつかないという本作を象徴する謎です。
　どうにか姫を助けると、ほとんど同じ地形が延々と続く大洞窟へ。同じ場所を巡り続けるループの謎なのか、単に洞窟が広いのかがわからなくなってくる『ロマンシア』的な謎です。大洞窟を抜けて人恋しくなっているところに主人の男が出現しますが、**話しかけただけでアイテムを奪われる**という展開が人間不信に拍車をかけます。
　最終ボスの多関節ドラゴン「ヴァイデス」は正面から戦っても無意味で、尻尾の端から切り落とさなければならないという、『ロマンシア』を総括するにふさわしい存在。倒せば本当にクリアですが、それでもまだ何か見落としがあるように感じられたのは筆者だけではないのではないでしょうか。
　「プレイ時間の長さがゲームの価値を高める」という信仰は現在も存在しますが、これが極端な形で出たのが『ロマンシア』です。もっとも、この姿勢は原作であるパソコン版も同じですので、そうした意味では忠実にイズムを再現した移植と言えるでしょう。
（Y）

SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

ジャンル
シミュレーション＋アクション

メーカー
バンダイ

発売日
87.11.20

定価
3,300円

一九八七年のディスクシステム用シミュレーションゲーム。リアルロボットアニメの開祖『機動戦士ガンダム』シリーズをテーマに、SD（スーパーデフォルメ）されたモビルスーツ（ロボット）たちが都市を取り合って戦う。見た目はコミカルだが、生産や占領といったシミュレーションの基本は押さえられており、さらに戦闘はアクションという意欲作。敵の思考時間が長いのが玉にきず。

ガンダムのゲーム化に挑む

一九七九年に放映された『機動戦士ガンダム』は戦争をリアルに描いた「**リアルロボットアニメ**」のハシリ。ロボット「モビルスーツ」を兵器として扱い、戦争の様々な側面を描くことで物語に深みと説得力を与えていました。

戦争に勝つには、優れた兵器を開発・量産して数的な優位を確立することが近道。そのためには国の経済力が何よりも大切になる。

戦場においては英雄的なエースパイロットが局地的な勝利を掴むことはあるものの、たったひとりが滅びゆく国家を救うような力は持っていない。

これが『機動戦士ガンダム』が提示した、リアルな戦争の姿。ゲーム化がいかに難しい題材かがわかります。

『機動戦士ガンダム』の持つ魅力を余さず再現していくためには、国家を運営するところからスタートし、モビルスーツ同士の戦いではプレイヤー自身が操縦できるようなゲームである必要があるのです。

二〇一三年ですら難しい課題ですが、一九八七年の時点でこれに挑んだのが本作です。

本作のジャンルはシミュレーション＋アクション。

マップ上に点在する中立都市を占領して収入をアップさせ、これを元手にモビルスーツを生産する。これがシミュレー

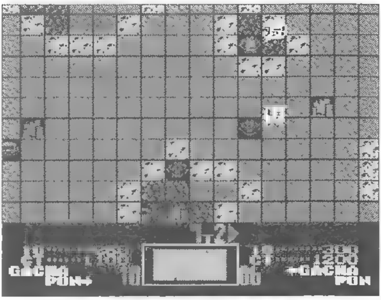
ション部分です。戦いではアクションゲームに変化。モビルスーツを操って敵と戦います。『ガンダム』的な魅力をできるだけ盛り込もうとしたゲームデザインです。

戦いは数なのか、性能なのか

本作には一九八六年放映の『機動戦士ガンダムZZ』までのシリーズより二〇種のモビルスーツと一種の艦船が登場。ガチャポンの機械を模した首都で生産することができます。

どんなモビルスーツを作るかは、占領した都市から得られる収入次第。「ザク」や「グフ」などのロートル量産機なら安く、かつ素早く完成しますが、性能のほうはそれなり。「ガンダム」や「サイコガンダム」といった新鋭機のお値段はそれぞれ「ザク」一五機分だったり五五機分だったりとかなり高価ですが、運動性も火力も段違いのものを持っているのです。

純粋なアクションゲームであれば新鋭機一択なのですが、本作はシミュレーション的な要素も含まれています。


戦闘時がアクションゲームになるシミュレーション。
1ターンに3体のユニットしか動かせないが、
CPUの思考時間は長め。

一対一では「サイコガンダム」に秒殺される「ザク」であっても、大量に生産してこれを包囲、次から次へと戦いを挑むことでいつか倒せる可能性が出てこなくもないのです。

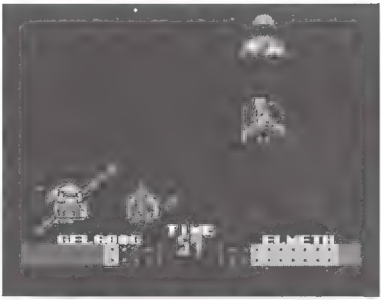
五五機の「ザク」と一機の「サイコガンダム」は値段こそ五五〇〇CTと等価です。しかし、毎ターン一〇〇CTで生産できる「ザク」と、五五〇〇CTを一括払いする必要に加え、建造に三ターンかかる「サイコガンダム」では戦略的に大きな違いがあります

しかし「サイコガンダム」の性能も魅力的。三方向に弾が飛ぶ拡散メガ粒子砲はアバウトに撃ちまくるだけで「ザク」を消し炭に変えてしまえます。

ジオンの猛将ドズル・ザビ閣下は「戦

いは数だよ、兄貴！」と語りましたが、本作では「モビルスーツの性能の差が戦力の決定的な違いに**なる**」こともまた真理。

大部隊を作るか、少数精鋭でいくかの嬉しいジレンマが、ガンダムファンをバラ色の悩みで包み込むのです。



ゲルググVSエルメス。ゲルググのビームナギナタは機体の周囲をカバーしてくれる。機体の慣性が大きく、狙いがつけづらい本作ではかなり強力。

人はわかり合える

とはいえ、勝ちたいのは誰も同じ。値段と性能のバランスが取れたお買い得機を探す方へ自然と目が向きます。

そこで浮上してきたのは意外にも「ゲルググ」でした。

原作ではさして人気の機体ではありませんでしたが、本作ではなぜか格闘武器の「ビームナギナタ」が「**機体の周囲すべてをカバーする**」という狂った解釈。他の武器は相手を狙わないと当たりませんが、「ビームナギナタ」だけは相手の周囲をぐるぐると回りながら振り回すだけで良いのです。

本作はＣＰＵが考えるのに**短くて五分ほども待たされる**ようなゲーム。自然と対戦に主眼が置かれるようになりましたが、ここで「ゲルググ」が猛威を振るいました。

一〇〇〇ＣＴかつ一ターンで作れるため、対戦で好まれる小規模マップとの相性は良好。同じ三〇〇〇ＣＴを使うなら二機の「ガンダム」より三機の「ゲルググ」。ララァの導きがなくともガンダムに勝てるのです！

かくて戦いは、お互いが意地になって「ゲルググ」を量産し合う泥沼の展開に。戦いに疲れたデギンとレビルよろしく、いつの間にか和解が成立するのが常でした。

「人がわかり合うこと」は『機動戦士ガンダム』の重要なテーマですが、本作は「ゲルググ」まみれの死闘を通じ、その大切さを体感できる作りとなっているのかもしれません。　**（Ｙ）**

ロックマン

ジャンル
アクション
メーカー
カプコン
発売日
87.12.17
定価
5,300円

一九八七年に発売されたアクションゲームであり、『ロックマン』シリーズの第一作。Dr.ワイリーの野望を打ち砕くため、戦闘用に改造されたロックマンが立ち上がる。選択できる六つのステージにいる六人のボスが倒すことで、特殊武器をゲットできるシリーズの伝統もここから。スライディングやE缶（エネルギー全回復）がないため独特の緊張感があり、中ボス・イエローデビルの強さもカリスマ的だ。

六体のボスの武器を奪え！ 攻略の順番がキモ

カプコンが送り出したタイトルの数々は「代表作」を決めかねる多彩さですが、**ファミコン時代の顔を選ぶなら『ロックマン』シリーズの一択でしょう。**それ以前は業務用からの移植だったのが、本作は初の家庭用オリジナル・アクションですから、カプコンの本気度がビンビン伝わってきます。

実際『コミックボンボン』ほか児童コミック誌ともタイアップし、主人公のヒーローらしいキャラもあって子供向けが強く意識されていたシリーズです。しかし『魔界村』で鬼の顔を見せたカプコンがコロリと変わるわけもなし。シリーズ累計一八〇〇万本（カプコン発表）という裾野の広さは、激ムズさに子供たちが振り絞った涙の大河でもあるのです……。

ロックマンは元々はロボットの第一人者・ライト博士に作られた手伝いロボット。しかし、悪の天才科学者Dr.ワイリーが現れ、ライトの作ったロボットを横取りしてしまった。ロックマンは自ら望んで戦闘ロボットになり、暴れる兄弟ロボを、そしてワイリーの世界征服の野望を阻止すべく、戦場へと向かうのでした。

最初は連射しか取り柄のないロックバスターだけのロックマン。**この弱っちい状態から「ボスの特殊武器を奪うこと」**

が本作のアイデンティティです。自分を苦しめた武器がゲットできる喜び！

スタート画面に現れている六体のボスは、どれから戦うかは自由に選ぶことができる――つまり順番をいかに組むか、**戦略性が大事ってことです。**

ボスが持ってる特殊武器は、**他のボスとジャンケンのような相性があるのがミソ。**炎属性のファイヤーマンは氷のアイスビームに弱く、ブーメランっぽくハサミを飛ばすローリングカッターはエレキマンを三発で瞬殺。爆発までに数秒のタイムラグがあるハイパーボムは普段「使えない」武器ですが、ガッツマンにだけは威力あり。

逆に、うっかり武器を取る順番を間違えると悲惨なことに。石つぶての弾幕を張るガッツマンや、回避しにくい炎のウェーブを放つファイヤーマンと長期戦をする地味で心の削れるプレイにようこそですよ。**ステージ選びによって、難度が劇的に上がったり下がったりするわけです。**

これら特殊武器は攻撃のみならず、道中での移動を楽にします。

アイスビームが噴き上がる溶岩を凍らせ、怪力のスーパーアームで邪魔なブロックをどける。ほかは「あれば便利」というレベルですが、空中に足場を作るマグネットビームは（攻撃力はないので「武器」ではないんですが）「ないとハマる」のに事実上の〝隠し〟になってるのが凶悪です。

しかもスーパーアームがないと、目の前にあるのに取り逃し……。後のステージでマグネットを忘れたのに気付いて前の面に戻るのは、**空港まで来てパスポートを泣きながら取りに帰る気分ですよ。**

ジャンプミスに泣かされる落下ゲー

特殊武器の有利さでゴリ押しできるボスよりも、意地悪な仕掛けだらけのステージの道中のほうがはるかに厄介です。ロックマンは何発か喰らっても耐えられるライフ制のため、敵の攻撃も容赦なし。空中の敵をジャンプで避ける→地上からの弾に撃墜→足場がなくてワンミスする悲劇コンボをいままで食った数を覚えているゲーマーはいないでしょうし、そのうち考えるのを辞めたくなります。

『ロックマン』といえば一にも二にも落下ゲー。空中リフトに乗ると、レールが途切れたところで足場がストン！とな

くなり、残機も一機お亡くなりに。数面分の高さをハシゴで登らされたあげく、一回のミスで叩き落される虚脱感のスゴさ。

本シリーズの名物である点滅ブロックも第一作からです。宙に足場が現れては消えて、正しい順番でジャンプして渡らないと一からやり直し。まあ、マグネットで足場を自分で作る抜け道もあるんですが、そこは特殊武器もエネルギー制になっていて、一定の回数で使えなくなるってことで穴は封じられてはいますけど。

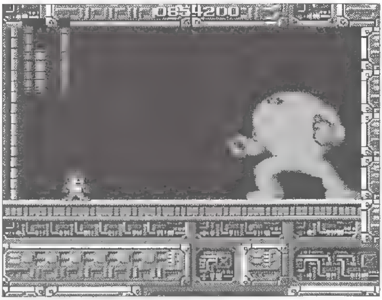
イエローデビルは マゾゲーマー養成教官！

さあ六体のボスをぶっ倒すと、ボスのワイリーステージが出現。復活したボスのオンパレードあり、偽ロックマンとの頭脳戦ありと連戦がありますが、**メインイベントはイエローデビル**。ここで心折られた子供たちも数知れない黄色い悪魔！

こいつは黄色い巨体が分裂して、肉片が次々と飛んできます。再び合体した状態で、小さな目だけが唯一の弱点。まずジャンプで避けて次は下をくぐり、小さくジャンプしてからふたつをくぐって……。パターンは固定ですけど、指先はそんなに便利にできてません。何回もやられてはタイミングを体で覚え、次こそは！と拳を握れば、さっきのが最後の残機。最初からワイリーステージをやり直し！

「ラスボス？何だっけ」と記憶が怪しくなるぐらい補習させられた鬼教官イエローデビルですが、別にプレイヤーが憎かったわけではないでしょう。子供がお小遣いで買ってくれたんですから、長く遊べるほうがサービスだったんですよ。おかげで『ロックマン』シリーズはマゾゲーマー養成校になってましたけどね！

（T）



初代『ロックマン』の壁であり、多くのプレイヤーにトラウマを残している中ボス・イエローデビル。合体の瞬間に一つ目だけが弱点になるという強敵だ。

目指せパチプロ パチ夫くん

ジャンル
パチンコ

メーカー
ココナッツジャパン

発売日
87.12.18

定価
5,500円

パチンコ星からやって来た、パチンコ玉にそっくりというかM&Mミルクチョコレートを銀色にしたような風体のパチンコ星人のパチ夫君。やっぱりパチンコが好きな少年という設定は、当時としてもマズかったということがわかる貴重な存在。ゲーム機が高性能化して実機シミュレータというジャンルが現れるまで存在し、消える運命にあった、パチンコをパチンコとして楽しんだ時代の作品。

いまは実機シミュレータが花盛り！

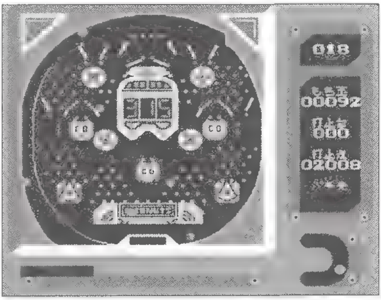
二〇一三年現在、パチンコ・パチスロは版権もの、特に『北斗の拳』や『エヴァンゲリオン』のような超有名タイトルが幅を利かせているかと思えば『アイドルマスター』や『恋姫†無双』のような**シブい美少女ゲーム**なんかもパチンコ・パチスロ化しています。実写だって負けていません。『冬のソナタ』のようなドラマはおろか、マリリン・モンローや美空ひばりまで、ありとあらゆる版権が台になってるご時勢。

ゲームとして発売されるパチンコソフトも、基本は実機シミュレータという、実在する特定のパチンコ・パチスロの機種をゲーム化したものになっています。

そんなパチンコゲームでも、まだまだ黎明期のファミコンの処理能力では**実在する実機シミュレータなんて夢のまた夢**というもの。パチンコの練習ではなく、パチンコで遊ぶこと自体を楽しむゲームだったのが『目指せパチプロ　パチ夫くん』です。

パチンコは「パチンコとして遊んだ」もの

パチンコ星からやってきたパチ夫くん、まずはホバーバイクに乗り込みホールに登場！　パチンコホール店内でプレイ中のパチンカーたちに話しかけて情報収集。パチンカーたちはパチ夫くんのボール



パチンコホールにいるみなさんから情報を収集して、レッツパチンキング！ ホールに溶け込むパチ夫くんは、パチンコの精か何かと勘違いされているんだろうか。

ベアリング（金属球）から手足が生えたようにしか見えない風体を見ても、まったく驚きません。逆に、どの台はダメだとか、台の釘の見かたなんかを教えてくれる親切なパチンカーたち。

普通はパチンコ屋で熱中してるパチンカーにこんなこと話しかけたらブッ飛ばされそうな気もしますが、そこはパチンコ星人のパチ夫くんの人徳というかパチンコ玉そっくりの何かが話しかけてきたら、**無難に質問に答えて見なかったことにしようとした**のでしょうか。

さて、このパチ夫くん、最初はパチンコが大好きな少年という設定だったという**噂がありますが**、さすがに子供がパチンコ好きでパチプロを目指すのはどうなんだという正常な判断が働き、パチンコ星からやってきた金属製のベアリングボールでできた星のカービィみたいなパチ夫くんが誕生したようです。

第二次大戦終戦直後は、**そもそもパチンコは子供の遊び**だったことを考えると隔世の感があります。

まずはアドバイス通り、拡大モードで天釘が開いている台をじっくり吟味してからパチンコをプレイ！ 数種類の台が用意されているようです。

パチンコの玉の威力を調節しながら、ひたすら玉が出るのを祈ります。スーパーファミコンの『ゼロヨンチャンプ』シリーズではパチンコ中毒だったものですが、『ゼロヨンチャンプ』のパチンコと違い、稼いだ金で何かできるというわけでもないのがイマイチ盛り上がりに欠けると言えなくはありません。

本作を皮切りに、一〇年以上に渡り機種をまたいで、途中全然パチンコじゃない横スクロールアクションになったりしながら、二〇本以上続く『パチ夫くん』シリーズ。実機シミュレータではないもうひとつのパチンコゲームのあり方として、もう一度振り返ってみるのもいいかもしれません。 （A）

カルノフ

ジャンル
アクション
メーカー
ナムコ
発売日
87.12.18
定価
4,900円

一九八七年に発売されたDECO（データイースト）の業務用ゲームを移植したシューティングアクション。主人公は太ったおじさんのカルノフ。悪行の罰として天界の召使に転生させられたカルノフは、魔物軍団からクリアミナ王国を救えば自由にしてやると言われて出撃。DECOゲーム特有の「デコジャンプ」がファミコンでも実現！ カルノフは悪い魔法使いを倒し、自由になれるのか？（ヒント：なれない）

スキンヘッドでデブ主人公

『カルノフ』といえばDECO（データイースト）というメーカーを代表するゲームです。まぶたを閉じれば浮かんでくる、麗しくもDECOな想い出。**チェルノブイリ事故が起こった二年後に旧ソ連国旗がはためくアクションゲーム『チェルノブ』を出してマスコミに騒がれたり、**『キャプテンシルバー』は主人公の海賊が噴水で溺死してたなあ……。

ヘンなゲームならまかせとけ！

『俺の屍を越えてゆけ』でも有名なクリエイターの桝田省治さんが広告代理店にいた頃、DECOに依頼されてそんなキャッチフレーズを考えたら、開発現場では不評だったそうです。**世の中、正直すぎてもいけないようですね。**

『カルノフ』はヘンなキャラだらけのデコゲー（DECOのゲーム）の中でもキャラ立ちトップです。神の使いにして見かけはオッサン、スキンヘッドでデブ。アンケートを取ろうが市場調査しようが出てくるわけがない「オッサンを活躍させたい」というピュアな想いにハゲしく心洗われます。僕らのなくしたサムシングがここにある！

神様に裏切られてグレたカルノフ

『カルノフ』は敵を倒しつつゴールを目指すアクションゲームですが、ジャンプが変てこ、現実の地球上で投げられた

モノや跳んだ人は、重力の作用により山なりの放物線を描きます。が、カルノフは斜めに直線的に上って、直線で降りる。**ゲームの重力がおかしい！**

これぞ通称「デコジャンプ」。当時DECO社員だった方によれば、プログラマーは放物線を知っていたが、企画者の仕様書通りにしたらそうなったとか。重力が眼中にない壮大なプロジェクト！

カルノフは人間だった頃に悪行をしていた罰で、神様の召使とされた身。が、悪い魔法使いを退治したら自由にすると言われて出撃。悪人は消毒だー！

「おまえはわたしがあたえるまほうのちからで」と神様が言った魔法は、**自力で現地調達です**。自分でパワーアップを取りに行ったりハシゴをゲットしたり、全然与えてくれてませんがな神様！

砂っぽくてアラビアンな中東風のステージで戦うカルノフ。クネクネした長いカラダのドラゴンは中国っぽかったりしますが、海外から見れば同じ「オリエンタル」なのでセーフ。でも、マッチョな雑魚が出てきて世界観を脅かし、後に『トリオ・ザ・パンチ』というゲームで「羊の呪い」などと理解を超えた**デコゲーの狂気が早くもにじみ出てます。**

中近東ファンタジーな設定なのに、
マッチョなザコが乱舞する後半ステージ。
やはりデコのDNAは抑えられない!

大地を走り、空を飛び、海をゆくカルノフ。エンジェルの羽を生やそうが、下半身が人魚になろうが**本体はオッサンの奮闘は続きます**。

「わたしがおまえをはげましてやれるのも　ここまでじゃ」

励ますだけで助けないブラック上司！

悪の魔法使いを倒したカルノフは召使ではなくなりました。イエーイ、今日から神の国の番人だぜ！　**下働きで自由じゃないよ！**

ブラック神様に裏切られたカルノフは、後のデコゲー『ドラゴンニンジャ』では一面ボスに、『ファイターズヒストリー』ではラスボスに転職したのでした。**元悪人じゃなくてもグレるよ！**　（T）

ウィザードリィ

ジャンル
RPG
メーカー
アスキー
発売日
87.12.22
定価
5,800円

一九八一年に発売されたコンピュータRPGの古典を、『ゼビウス』の遠藤雅伸氏が率いるゲームスタジオが移植したダンジョン探索型RPG。最大六人のパーティーを組み、3Dの洞窟に潜っては経験値を稼いでまた潜る繰り返しの楽しさ！　原作では貧弱だったグラフィックが一新され、末弥純氏の緻密なモンスター絵がばっちり再現。ロード時間も超短く、「パソコン∨ファミコン」の構図を覆した下克上ソフトでもある。

3DダンジョンRPGに初めて出会った衝撃

狂える王が統べる街・リルガミンの地下に広がる、一〇層もの巨大なダンジョン。まるで人気のない通路に足音だけが響き渡る　しかし、ここは何百何千もの命を飲み込んだワードナの迷宮――邪悪なる魔導師が解き放ったモンスターがさまよう魔窟。ふと行く手に目をやると、人ならざる異形が……モンスターの奇襲だ！

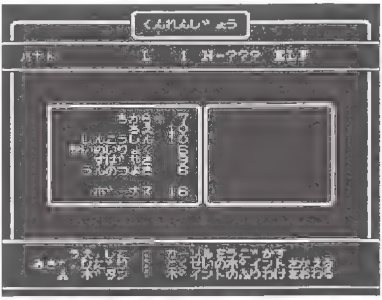
バーチャルMMOや仮想現実だのがゲームを賑わしていますが、**個人的に本作『ウィザードリィ』を超えるインパクトは未だにありません。**初めて出会ったのは、大学のマイコンクラブの部室。ファミコンが出る以前の、海外パソコン用から国産PCに移植されたばかりの頃です。

まだポリゴンが実用から程遠かった当時、ワイヤーフレーム（線画）だけで描いた3Dダンジョンは情報量も何もなく、真っ黒い背景に輪郭の線が引かれてるちゃっちさ。されど正真正銘、初めての3D体験でした。それまで天から見下ろす「神の視点」だったアクションゲームは、どこか自分とは重なり切らない他人事でしたが、**3Dダンジョンは「自分がダンジョンに立っている」のと同じ視点で、切られた痛みを感じる没入感を覚えたもの。**

「ドラクエのご先祖」に収まらない魅力

3DダンジョンRPGを一躍メジャーに押し上げた傑作ゲーム。そういうと大作っぽいですが、筆者が遭遇したPC版はグラフィックが海外版と大差なく、**音楽もないストイックな作り。**それでもエンタメ性に満ちた国内ゲームに慣れたゲーマーがのめり込んだ衝撃が、理解していただけるでしょうか。

ここには多くの「ドラクエ的」と思われている要素がすでにあります。移動と戦闘が切り離され、バトルは敵モンスターと向き合う対面タイプの画面。一回ごとにプレイヤーと敵とが攻守を交代するターン制で、物理攻撃したり呪文を唱えたりといったコマンドをその都度入力（PC版ではコマンド入力式↓ファミコン版ではコマンド選択式に）等々。しかし、本作は『ドラクエ』のひな形として済まされていい作品ではない。**他にない「ウィザードリィ的」に僕らは惚れ込んだんです。**



「くんれんじょう」でのキャラメイクが冒険の第一歩。
ここは、いい数字が出るまで作り直し!
戦いはすでに始まっているのだ。

デジタルの「死」を思い知った「いしのなかにいる」

しょぼい画面とBGMにも関わらずズッポリとのめり込んだ理由は、初3D経験と共に**「デジタルの死」の重みを味わったからです。**ビデオゲームでは「死」は紙よりも空気よりも軽いという珍説は、一〇〇時間以上ハマった人ならパイプ椅子を振り上げて雄叫びを上げるでしょう。

最初に思い切り時間を取られる作業は、冒険するパーティーを編成するためのキャラクター作り。体力や知力、耐久力といった各能力値はサイコロのような乱数で決められ、いい目が出るまでに粘りに粘る。カスの値が出たらキャラを破棄してやり直す×人数分を繰り返すわけで

す。

難産の末に六人ものパーティーが揃ったときの感慨は　我が子を腕に抱いたよう（まだ経験ありませんが）。その虎の子の精鋭を連れて生かさぬよう殺さぬよう、経験値を稼ぎつつ生還できるだけの余力を残しつつ危うい橋を渡って育ててあげる。**レベルの高さは注ぎ込んだ愛と思い入れを表し、デジタルの数が切れば血を噴き出す感情を吸い込んでいる**のは、RPG愛好者なら言わずもがなです。

貧弱な絵と音とパラメータの塊が心の中で我が身も同じになった頃、「**いしのなかにいる**」（ファミコン版）。

戦闘中にうっかり転移の呪文を唱えたり、宝箱の解呪に失敗してテレポーターで飛ばされて「いしのなかにいる」。

死の重みはすでに知っている。そんな思い上がりがどこかにありました。敗れて死んだキャラは城下町にあるカント寺院に運び込まれ「ささやきｰえいしょうｰいのりｰねんじろ！」（すでにファミコン版の話になってますが気にしない）。念じて祈っても失敗はある。墓碑銘を書いた墓が立ち、灰になったキャラがもう帰ってこないと唇を噛み締める……。

壁の中にテレポートして死体も残らない「いしのなかにいる」は、パーティーがひとり残らず全滅。死を悼み、弔いを誓う仲間は地上にひとりもいない。画面の外にいる僕らは、胸にぽっかり穴が開いたような寂寥感を抱きしめるのみ。一〇〇%生き返らせる教会も残機もない**「一度限りの人生」がデジタルの中にもあったのです。**

末弥純デザインとROMカートリッジの素晴らしさ

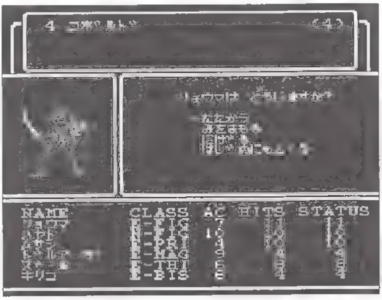
日本に西洋ファンタジー的な世界観を伝えた最初期の例も、おそらく『ウィザードリィ』。テーブルトークRPG（人間のゲームマスターが仕切るテーブルゲーム）の『D&D』、そのベースになった『指輪物語』に親しむきっかけが本作という人も多いでしょう。もっとも侍の「ミフネ」やらボーパルバニー（元ネタは『モンティ・パイソン』の映画）やらパロディが散りばめられた本作が正統派のファンタジーRPGとして受け入れられたのはチト皮肉です。ニンジャが脱げば脱ぐほど防御力が上がる謎設定もファンタジーの道から外れているかも。

ファミコン版が発売されたのは

一九八七年、初代『ドラクエ』の翌年。**移植したのは『ゼビウス』の遠藤雅伸氏が率いるゲームスタジオ。**いまさら『ウィザードリィ』かという気持ち半分、高価なPCでしか遊べなかった本作を移植してくれてありがとう、でもファミコンでは……と不安半分。結局は、**出来を疑ってしまってすいませんでした遠藤様と全身を投げうつ土下座！**

末弥純氏がリライトしたモンスターたちは、本家がかすんでしまう素晴らしさ。グレーターデーモンなんて一匹残して仲間を呼ばせる養殖技で増殖してゴメンというカッコよさですし、どこのオッサンともわからないマーフィーズゴーストまでイカしているからタダゴトじゃない。

ファミコン版＝劣化移植の鉄則を覆す勢いは止まりません。PC版はモンスターと出会うたびにフロッピーディスク（死語になりつつあります）からデータを読み込みに行くため、ゲーム進行の足を引っ張りぎみでした。ところがファミコンのROMカートリッジは電気信号で処理されて機械的な動作がないので、アクセスは光の速さで完了。もたつきがなくなってモンスターもカッチョよくなり、ファミコン版がはるかに贅沢品だったパソコンに圧勝！**格下が格上を喰らう大金星をあげたわけです。**



遭遇した敵の全身グラフィックと相対する戦闘画面は、本作が元祖。末弥純氏デザインの緻密なクリーチャーが、ファミコンとは思えない再現度で描かれている。

ケチをつけるとボーパルバニーに首をはねられるファミコン版の完成度ですが、ひとつだけアキレス腱あり。PC版は石の中に転移したとき、**ディスクを引っこ抜けば突然死は回避できたのに！**ROMはさすがに怖くて抜けませんでした。このシビアさは現代ではなくなりましたが、未知の3Dダンジョンを踏破してマップを完成させるマッピングの興奮は『世界樹の迷宮』に受け継がれ（方眼紙と鉛筆がいらないオートマッピングは少しもの足りませんが）根強い支持を集め続けています。**そこにダンジョンがあるから潜るんだ！**（T）

アタックアニマル学園

ジャンル
シューティング
メーカー
ポニーキャニオン
発売日
87.12.26
定価
5,500円

セーラー服の女子高生ノッコ（ステージが進むとコスプレも披露）が誘拐された親友を救い出すべく空を飛び、サブマシンガンをブッ放してバトルを繰り広げる本作。システムは名作『スペースハリアー』をリスペクトしたTPS（三人称視点シューティング）で、ファミコン3Dシステムにも対応している。「萌え」「超能力」「バトル」をフィーチャー、あらゆる意味で早すぎたとも言えなくもない意欲作。

セーラー服でサブマシンガン

「スケバン女子高生ノッコがサブマシンガン片手に親友を助けるべく空を飛ぶ」。発売当初は読んでいるだけで頭がグラグラするストーリーでしたが、萌え&超能力全盛の二〇一三年なら**全然アリ**。二六年ほど時代を先取りした作り手のセンスに脱帽します。

本作は『スペースハリアー』リスペクトのTPS（三人称視点シューティング）。セーラー服の女子高生が空を飛んで暴れ回るとなればカ・イ・カ・ンなプレイ感になりそうなものですが、なぜか本作はプレイヤーをMに調教せんとするかのごときゲームバランスとなっています。

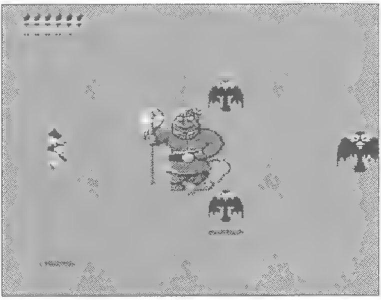
敵の速度が速いばかりか飛来する軌道が実に厄介。しかもノッコの攻撃範囲は基本的に自分の前方のみなため、どうしても腰が引けがちになってしまいます。

超高速誘導弾で画面広範囲を攻撃できる『スペースハリアー』とは大違いのプレイスタイルですが、ノッコは先のステージに行くとブルマやスクール水着、ブレザー（？）に着替えてくれるのですから何の問題もありません。

エンディングのスタッフロールを見ると、ノッコのコスチューム設定には専属スタッフが充てられている模様。潔いばかりの気合いの入れ方といっていいでしょう。

コスプレのためならがんばれる

ノッコのコスプレが見たい！　という**ピュアな紳士の心**がプレイの原動力となるのですが、そんな願いを本気で砕きに来るのが本作のボスキャラです。



ブルマ姿のノッコに迫るボス。巨体は完全無敵。本体は激しく飛び回る小カラスのほう、というギミックのせいで戦いづらい。

銃を構えたコアラだったり、海賊風の気のいい兄さんだったり、児童マンガっぽいカメだったりと見た目こそファンキーですが、その設定は悪意の塊。

「ボス本体は激しく攻撃する上に完全無敵。周囲を飛び回る雑魚軍団を打ち落とさなければ倒せない」。つまり、巨大かつ無敵な砲台からの攻撃が高速移動する弱点をフォローする、という完璧な布陣となっています。

しかも、本作は後半ステージほど長く、集中力が消耗した上での戦いになるのですから、もうMにでもならなければやっていられません。やっていられませんが、**ブルマやスクール水着のためならがんばれる**のです。

本作は色々な意味で早すぎたゲーム

美少女が空を飛んだりコスプレするのは二〇一〇年代日本ゲームにおける流行の最先端で、いまなら発売当初ほどのキワモノ扱いはされないでしょう。

常に自機の姿を見ながら戦うＴＰＳと美少女のコスプレは非常に相性が良く、「なぜ自機が女子高生なのか？」という点に関しても、現在の世相なら素直に受け入れられそうです。

スコープを覗くと立体映像が見える「ファミコン3Dシステム」にも対応しており、ビジュアル面を追求したことがわかります。いまのゲーム機ならもっと大きくインパクトのあるノッコの姿が映し出せるでしょう。

時代が本作に追いついた現在だからこそ、気軽にピュアな心を満たせる作品として復活を期待したいところです。

(Y)

パリ・ダカール・ラリー・スペシャル

ジャンル
アドベンチャー
＋レース
＋シューティング
メーカー
CBSソニー
発売日
88.2.01
定価
5,300円

ソニーグループのひとつであるCBSソニー（後のSME）が一九八八年に発売したゲームソフト。タイトル通りパリダカで優勝するのが目的だが、まず国内で資金集めのアドベンチャーがスタート。ラリー本編もレースカーより速い一般車に追突されたり、横スクロールで車から降りたドライバーがジャンプしたり、海中や砂漠でサソリや戦闘機と弾を撃って倒すシューティングもあるゲーム内容は分類不能！

資金もクルマも自分で調達するアドベンチャー

タイトルの「パリ・ダカール・ラリー」は三〇年以上の歴史ある実在のレースです。でも「スペシャル」が不穏な空気を醸し出す中、名前を入力してスタート！

日本で色々と準備するということで、無一文からの旅立ちです。ビルが建ち並ぶ街を歩き、まず資金集めに駆けずり回る……**アドベンチャーかよ！**

オートセンターに行けば「おかねがないんじゃだめだね」と門前払いされ、銀行の窓口では「よくわかりません」と言葉が通じない人扱い。スポンサーになってもらおうと会社訪問すると「**おかねはぎんこうにあります**」知ってます。

紹介状を書いてもらって会社にまた行くと、キャッシュカードの暗証番号を知ってる池田課長探し。**ラリーカーに乗るまでの道のりがラピュタ並に遠いです。**

日本での一二日の訓練を終えて、やって来ましたあこがれのパリ。ついにラリーの幕が切って落とされました。他の車に接触するとドカーン！　ドラム缶に触れても爆発する車の弱さハンパない。

おそるおそる路肩を走っていたら、**後ろから猛スピードの車に轢き潰されました。**

命からがらチェックポイントに滑り込むと、**車の上につけたトランポリンでドライバーが跳ね回ってアイテムを回収するミニゲーム**。薄々このレースってパリ

ダカじゃないのではと勘付いてはいましたが、もう引き返せません。

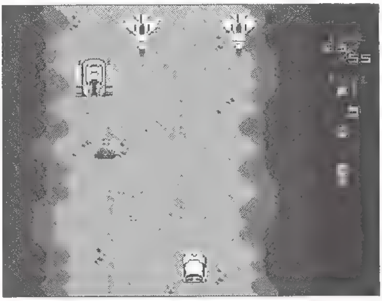
海中に潜り軍とタイマン張れるラリーカー

さあステージ3。横スクロール画面でタマが撃てるようになりました。カエルを撃ち殺したりカラスのフンを避けながら落ちる橋を駆け抜け、**日本でどうやって銃を調達したか知らぬが花ですね。**

車の通れない穴に差しかかれば、ドライバーが降りて足場を出現させるスイッチを押しに行きます。**人間が雲の上に乗れるいう真実に目覚めなければ押せないスイッチもあり**、精神ステージの高まりを実感できます。

そして気がつくと水中にいました。水陸両用車というレベルじゃなく**深海を泳いでる潜水艦カー。**タコやサメを撃って蹴散らし、頭上のヘリやミサイルをかいくぐるロケはボンドカーも真っ青。

サバンナで野生動物が襲いかかってくるサファリパークみたいな道を走らされても驚きはとっくにマヒ。ヘビやラクダやモグラを撃ち殺してもワシントン条約的にセーフですし、さっき海中を走っていたのに川で溺れるのも気になりません。



資金調達から始まったラリーも終盤に差しかかり、戦闘機や戦車を破壊しながら荒地を走破。俺たちのラリーはこれからだ!

そしてトンネルを抜けると、そこは戦場だった。いつの間にか車の武装もパワーアップ、**マシンガンで戦車を破壊しながら対空兵器でヘリや戦闘機を撃墜するラリーカー。**たまたま戦場に紛れ込んだのか、機密のブツを運んでて狙われてるのか謎が深まるばかり。かすっただけで爆発する車体と軍とタイマン張れる武装がエントリできるレギュレーション、**さすがラリーの本場パリは侮れません。**

最終ステージは海岸沿い。昇る朝日を見詰め、表彰台で人々に祝福され、優勝パレードをするエンディングに不思議な達成感が沸き上がってきます。レースあり海中あり**盛りだくさんの内容をパリダカでまとめるのが大間違い!** (T)

魂斗羅

ジャンル
アクション
メーカー
コナミ
発売日
88.2.9
定価
5,300円

「熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に併せ持つ最強の闘士」が「魂斗羅」。スタローンとシュワルツェネッガーという二大アクションスターにそっくりな「魂斗羅」たちがエイリアンの地球侵略計画に挑む。「VRC2」と呼ばれる特殊なチップを内蔵したカセットを使い、横視点アクションと3Dアクションというふたつのシステムが共存するアーケード版をアレンジ移植することに成功している。

超豪華カードの戦い

コマンドー（シュワルツェネッガー）とランボー（スタローン）に似た男たちが『エイリアン』っぽい謎の生き物と対決する。超豪華カードの戦いが繰り広げられるのが『魂斗羅』です。

本作は『魂斗羅』シリーズの第一作目たる同名アーケードゲームの移植版です。アーケード版は横スクロール面と奥行きのある3D面が交互に配されており、いわば一本のゲームにふたつのゲームが入ったような構造となっていました。

当時の移植はアーケード版から何らかの要素を削ることもよくあったのですが、『魂斗羅』のファミコン版ではどちらの面もカットされることなくキチンと再現されています。

ムキムキと一発死に

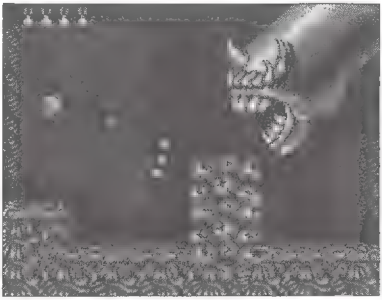
魂斗羅とは「熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に併せ持つ最強の闘士」。コマンドーに似たビル・ライザー、そしてランボー似のランス・ビーン、即ちプレイヤーたちのことです。

筋骨隆々の肉体にデカい銃を構えたふたりは実に頼もしげですが、敵弾や体当たりを受けると一発で死にます。

「**筋肉はすべて攻撃力のアップに使われている**」説や、「魂斗羅の鋼鉄の筋肉を持ってしても耐えられないくらいに敵の攻撃が苛烈である」説が存在しますが、シリーズ一八作品中一五作品が一発死に

（二〇一三年現在）ですので、もしかすると「**ゲリララしく証拠を残さないよう死ぬ**」ことが魂斗羅を名乗る条件に含まれているのかもしれません。

魂斗羅は様々な銃を操るのですが、ファミコン版では「S」こと「スプレッドガン」があればあらゆる状況で完勝が可能です。



80年代コナミを象徴する「魂斗羅」シリーズ1作目。根強いファンを持ち、2013年現在、18作ものシリーズが発売されている。

五つの弾が扇状に飛ぶためカバー範囲が広く、火力があり、さらには連射まで効いてしまう**ぶっちぎりの強さ。**「S」があれば天国、なければ地獄といっても過言ではありません。

「相手の攻撃をジャンプで回避しながら銃を撃ち込む」ような展開は見た目に派手ですが、不確定要素が増えるばかりなのでできれば遠慮したいところ。

その点「S」は「相手の攻撃範囲外から一方的に撃ちまくる」ことが可能ですし、腹ばいになれば被弾面積が大幅に減少するのですからもう最高です。

腹ばい状態から匍匐前進ができれば魂斗羅の戦闘力は大幅にアップすること間違いないのですが、熱い魂の魂斗羅には匍匐前進という選択肢は存在しませんので、男らしく前進、素早く腹ばい、再び前進……と**ビーチフラッグスっぽい動き**で戦いましょう。

このとき、十字キーが真下でなく斜め下に入ってしまうと、腹ばいになって攻撃をかわすどころか斜め下に銃を構えて前進してしまいます。銃弾よりもエイリアンよりも恐ろしい、アーケード版とファミコン版を通じての魂斗羅最大の敵がこの意図せぬ歩き。複雑な気分ですが、ここは再現度の高さを喜びつつ真下入力を心掛けましょう。

「**弾が沢山出る銃が強い**」というアメリカン真理の元、フットボーラーっぽい敵をガンガン射殺しながら先へと進み、敵の基地に突入すると3D面がスタートします。

3D面は奥行きのある画面を使って部

屋ごとに区切られた構造の敵基地を表現しており、前方を塞ぐ壁のコアを破壊することが目的となります。

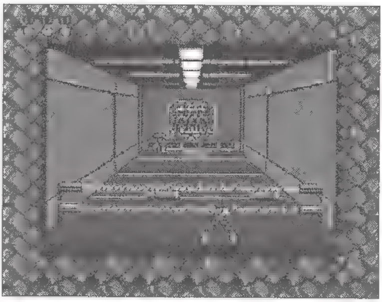
高い位置や低い位置のコアはジャンプや腹ばいをキチンと使いこなさなければ狙うことができません。敵の銃撃は横スクロール面よりも激しく、「ずらりと並んだ敵の何人かはこちらの現在位置を狙い、何人かはこちらが避けるであろう位置に弾を撃つ」ようなことも珍しくありません。

つまり、攻撃するにも敵弾を避けるにも通常面とは異なった感覚が求められるため、攻略上では3D面を安定させることが重要となるのです。

『魂斗羅』定着の秘密

本作の楽しさをアップさせているのがファンならばお馴染みの「コナミコマンド」です。

残機が三〇人に増加するのですが、一人プレイであれば苦手面の練習に、二人プレイでは友情を深めるのに役立ってくれました。



奥行きがある3D面も、アーケード版から移植。
うかつに先へ進もうとすると
電磁バリアでシビれてしまう(ミスにはならない)。

後半の鬼畜ステージで死んでは進み、死んでは進みを繰り返す様は実にファミコン的な光景。

魂斗羅が三〇人に増えたことでゲームへの真剣さが薄れたかというと決してそうではなく、「これだけ残機があれば何とかなりそうだ」と逆に挑戦意欲をそそられたのです。

コナミのアーケードゲームは高難度がウリのような部分があったのですが、そんな中、ファミコン版に三〇人コマンドをつけたことはかなりの英断と言っていいでしょう。

『魂斗羅』シリーズは本作の後、七作品も作られることになるのですが、原作再現だけでなく、プラットフォームに合わせたアレンジを行ったことが、シリーズ定着の秘密だったのかもしれません。（Y）

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

ジャンル
RPG
メーカー
エニックス
発売日
88.2.10
定価
5,900円

一九八八年にエニックス（当時）から平日に発売され、学校を休んだ子供たちが徹夜で並んだり恐喝された事件がニュースにもなったファミコンRPGの大ヒット作。初代『ドラゴンクエスト』や『Ⅱ』に続くロトシリーズ三部作の完結編であり、伝説の勇者ロトやアレフガルドの驚がくの真実が明かされる。初めてダーマの神殿＝転職システムが搭載され、キャラ育成の自由度が飛躍的に増した。

「おおぞらをとぶ」は『ドラクエ』の進化

『ドラクエ』はレベルが上った！『ドラゴンクエストⅢ』にズッポリとハマったとき、心の中で例のファンファーレが鳴りっぱなしだった。『Ⅲ』は八〇年代バブルのど真ん中に出たゲームありで、当時の猥雑で明るくて、ぶっ飛びそうに沸き立っていたウキウキ感とは切り離せない。

まず、冒険するマップが世界地図をモデルにしていて『ドラクエ』シリーズにモヤっと漂っていた「**世界を旅することへの憧れ**」**がくっきりと形を取った。**前作『Ⅱ』の倍の容量、二メガのROMカートリッジを使い切ったマップは、**どこまで行っても世界の果てが見えない広さ！**

堀井さんがヨーロッパの城塞を取材してデザインしたというロマリア（イタリア）やエジンベア（イギリス）の町並みは、ファミコンの表現力では似ても似つかない。が、作者が旅した体験はドット絵にも宿り、威厳ただよう本物感に不思議な説得力があった。『Ⅲ』はシリーズの中でも中世ヨーロッパ、つまり**ファンタジーRPGの故郷への思いをとびっきり強く感じさせる。**

世界の広がりは『ドラクエ』音楽の豊かさの広がり。ファミコン音源の使い方が前二作にも増してこなれ、フィールドを歩くBGMも孤独な冒険者を思わせる

物悲しい曲調から、世界の運命を背負った勇ましい『冒険の旅』へとリニューアル **鴻上尚史氏がなんか歌詞をつけて歌ってたけど気にするな！**

いまでも飛行機に乗れば耳に聴こえる『おおぞらをとぶ』。神鳥ラーミアが大陸を超え大海原を渡るゆったりとした調べは、**音源プログラムの進化と『ドラクエ』の「のりもの」のマップが広がった進化の証。**決して性能の高くないファミコンだからこそ、ハードと共にゲームを旅して、はるばる遠くにやってきた感慨が分かち持てたのだ。

冒険の書が消えるリスクを負った勇者たち

『ドラクエⅢ』は社会現象と言うよりも「祭り」。発売日が平日なんてありえない！ なんて思えるのも『Ⅲ』が『ドラクエ』やゲームの常識を変えてしまったから。

フツーの日に量販店をグルグル取り巻き数キロにも渡る長蛇の列もつゆ知らず、近くのおもちゃ屋に予約した分を悠々と取りに行ったのは、いまだから話せること。当日は晩御飯を食べながら「へーゲームのカツアゲってあるんだ」と他人事丸出しで、九時のニュース見てましたよ。

キャラがちらつくどころじゃない日本全国の行列っぷり×『ドラクエ』の進化＝「おきのどくですがぼうけんのしょはきえてしまいました」の悲劇がビッグバン。「ふっかつのじゅもん」の書き間違えから解放されたと思ったら、**バックアップデータがガンガン飛んじゃう！**まだ一般的じゃない技術を採用したフロンティアを、**数十時間のプレイが消し飛ぶ爆弾を背負って歩んだプレイヤーもまた勇者なり。**

『ドラクエ』はレベルが上った！国民的RPGになった

初代『ドラクエ』は3Dダンジョン＋コマンド入力型の『ウィザードリィ』や、広い世界をさまようオープンフィールドな『ウルティマ』といった海外RPGの影響を色濃く残している。日本生まれでないフォーマットを根付かせるため、しっかりした長期的なストーリー＋目先の「××を取ってこい！」「○○を倒せ！」というお使いをミニマルに繰り返して迷わないようにする作りだった。が、やることがハッキリしてると一本道にな

りがち……。

そんな初代と『Ⅱ』が堀井さんにとって『ドラクエ』作りにおける初級の入門編なら、『Ⅲ』は黒帯の卒業編。最初からロト三部作として構想があったという三作目では、ついにダーマの神殿が新装オープン。「戦士」や「魔法使い」に転職できるシステムは『ウィザードリィ』から予想できるとして、やっと実装がかなった。

騎士やらニンジャやら戦闘寄りでエキゾチックな本家に対し、『ドラクエ』は商人や遊び人もあり。何それ、ワケわかんない！ **ただ「戦闘に強い」っていう一本きりの評価軸に「キャラの意外性」を導入して、冒険の旅は途方もない自由度の高さとやり込み性の深さをゲットしたのだ。**

ヨーロッパからアメリカに行く程度のざっくりした一本道はあっても、途中の旅路は賢者だ武闘家だとツアーのメンツが次々と入れ替わる。旅ゆく仲間が違えば、それは別の旅。仲間を登録して取っかえ引っかえする「ルイーダの酒場」は、すれちがい通信機能を持つ最近の『ドラクエ』でも、生身のプレイヤー達が集まる場所にも名付けられてた思い出深い言葉だ。

はじまりの街のアリアハンを出ると、
最初に挑むナジミの塔の島がすぐ西に見える。
初代の「目の前に竜王の城」を思わせるマップデザイン。

見るもの聞くものどこかで見たようで何もかもがフレッシュ。体になじむ真新しいプレイ体験の行き着くところはアレフガルド！

実は初代『ドラクエ』の過去だった驚きと、**穴から下の世界に落ちれば二度と上には戻れない勇者一行のダブル衝撃は、堀井シナリオのひとつの頂点ですよ。**途中まで完璧に存在を隠していたラスボスの悪辣さ、「いてつくはどう」の暴力的なカリスマ性も申し分なし。『ドラクエ』はレベルが上がった！ **国民的RPGへと成長をとげた高らかなファンファーレ**を、僕たちは確かに聞いたのだ。

（T）

19 ヌイーゼン

ジャンル
シミュレーション
メーカー
ソフトプロ
発売日
88.3.14
定価
2,980円

海外のパソコン・アップルIIの良作をユーザーに伝えるマニアックな作風のソフトプロは、いまとなっては『カラテカ』をファミコン用に発売したメーカーとしてばかり有名なものの、当時はディスクシステム用に向けて遊び応えがあるシミュレーションゲームを発売するメーカーとして知る人ぞ知る存在だった。中でも本作『19』はマニア好みの一本として知られており、後の『ガンパレ』にも通じる中毒性を誇る。

ファミコンSLG、一番は何か？

ファミコンで、一番好きなシミュレーションゲームといえば、光栄の『三国志』か任天堂の『ファミコンウォーズ』、いや『スーパーロボット大戦』『ファイヤーエムブレム』と枚挙に暇がない花形ジャンル！「いや俺はあえてナムコの『三国志 中原の覇者』を推す」というマニアもいるでしょうが、一番戦略的なシミュレーションといえば、ゲームタイトルはいろいろ挙がれど**ソフトプロの作品で占められる**ことでしょう。

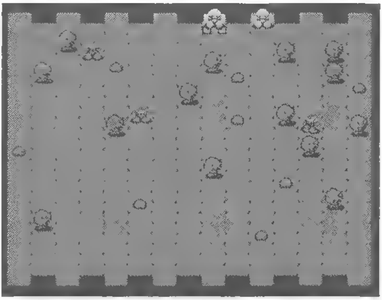
ソフトプロといえば『カラテカ』ばかり取り上げられがちですが、このように世間に受け入れられたゲーム機・ファミコンに誰にでも受け入れられるようなゲームばかり投入するという方向性をあえて選ばず、広く行き渡ったからこそ**堂々とディープでマニアックなシミュレーションゲームをディスクシステムに投入する**男道を選んだメーカーでもあるわけです。

その中でも特にマニアック度が高いのが、本作『19』です。

この『19』では、すべてのユニットの行動を事前に設定し、すべて同時に行動を取る戦闘システムを採用。

しかもユニットの向きを変える旋回まで移動コストがかかるという、戦車戦もののガチンコのウォーシミュレーションゲームぐらいでしか採用されないシステ

ムをあえて採用しています。
敵の行動さえ読むことに成功すれば、最小の損害で最大のダメージを与えることも可能！　戦略が冴え渡るというもの。
この『19』の特性を理解し、そのやり込めばやり込むほど見えてくる戦略性で敵をボコボコに翻弄する楽しさは、後に



交互に移動先を決めてから戦う独特の戦闘シーン。上手く立ち回れば強敵相手でも勝てる代わりに、下手すると弱い敵にもボコられるので注意が必要。

プレイステーションで登場する『**ガンパレード・マーチ』にも通じるものがある中毒性**です。
そうして特徴ある四つの国のユニット特性を考えて敵部隊を蹂躙、他勢力に攻め入り、島の覇権を狙います。
慣れてしまえば地形効果を最大限に利用し、行動しなければ敵味方共に相手がどこなのかわからなくなる夜陰に乗じ、最大効率で敵を殲滅することができるようになります。

遊び応えありすぎる内容

しかし、それも「慣れれば」の話。
この操作系が若干猛烈な感じの、よく言えば「マニアック」、普通に言えば「難解」、悪く言うと初見では「ワケがわからない」操作系のために、買ったはいいけど遊んでみて**すぐに別のゲームに書き換えた**ユーザーも多かったのではないでしょうか。
手軽な値段で買えるにもかかわらず、**内容のほうはそうそう手軽な遊び心地ではありません**でした。
取っつきにくいけど、遊べば遊ぶほど味が出てくるのがソフトプロのゲーム。
ディスクシステムには、ソフトプロのようなパソコンゲームの香り漂うマニアックで実験的なゲームを提供してくれるメーカーに恵まれていたものです。
こうして在りし日のディスクシステム世界に思いを馳せながらプレイし始めるも、気がついたらコンピュータの攻撃を見切りつつ一方的に敵をボコってゲラゲラ笑っている自分がいました。ヒャッハー、**戦争最高！**

（A）

ビー・バップ・ハイスクール 高校生極楽伝説

ジャンル
アクション
メーカー
データイースト
発売日
88.3.30
定価
5,800円

一九八三年から二〇年もの長期連載となり、『週刊ヤングマガジン』のカラーを完全にツッパリ色に染め上げた『ビー・バップ・ハイスクール』までもゲーム化！　運と気力がすべて、その結果として足繁く神社に参拝するようになる信心深いツッパリたちの恋と喧嘩と参拝の不条理ハイスクールライフを、シャバ僧たちにもわかりやすく理解できるようになっているところにデータイーストの片鱗がうかがえる。

あのツッパリマンガまでゲーム化！

一九八八年といえば、名作ソフトがズラリと揃ったファミコンの黄金の季節。有名なマンガやアニメは、**必ずといっても過言ではないほど**ファミコンゲーム化されていたものです。そんな八〇年代後半にあって、ツッパリマンガの金字塔『ビー・バップ・ハイスクール』も当然のごとくファミコンゲーム化されるのは、**自然の摂理**とも言えるでしょう。

きうちかずひろの『ビー・バップ・ハイスクール』は一九八三年から『週刊ヤングマガジン』誌上で実に二〇年もの長期連載となった人気不良マンガです。

映画は当時、後に実写版『デビルマン』の監督として日本映画史に名を残すことになる新進気鋭の映画監督・那須博之が、ピンク映画から転身して商業映画を手掛けた**大ヒットデビュー作！**

一九八五年から一九八九年頃にかけて毎年一本づつ映画が製作されるほどの好成績を記録。その映画にはエキストラとして、**本物の不良が大量に参加していた**ことでも話題になりました。

ヤクザ顔でもファミコンしたい！

一九八八年といえば**一九八三年にファミコンと出会った小学生が、ちょうど高校に入ってヤンキーデビューした頃合い。**高校デビューするにあたり、よりに

よってどう見ても中年のヤクザにしか見えない「菊リン」を意識してしまい、取り返しのつかない悪人ヅラになったようなヤングでも、やっぱりファミコンで『ビー・バップ・ハイスクール』をプレイしてみたかったわけです。

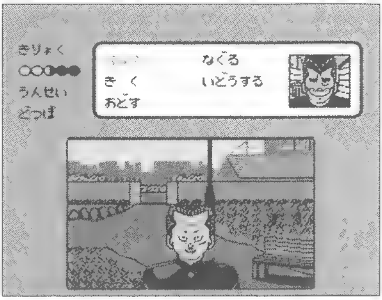
ゲームは、トオルやヒロシの友人のシンゴが、シンゴの彼女のひとりのレミを紹介することを餌に何かあったときには助ける約束をするところからスタート。

ツッパリが出てくるゲームなのに、力や素早さといったパラメータに該当するものがありません。お金すらなく、あるのは**運勢と気力**のみです。運勢が下がって「どつぼ」になったり、無駄に気力を使ったりすると徐々に消耗していきます。

そういうわけで、街でチョーシこいてるシャバ僧の中坊を脅したりシメたりしつつ情報収集開始！　女を見かければ即ナンパ！　これも情報集活動の一環です。

情報収集に疲れ、運気も落ちてきたら神社で祈って家で寝るツッパリ軍団。必然的に、しょっちゅう神社に訪れる信心深い不良となってる自分に気付きます。

ちなみにゲーム中の会話シーンでは、常にキャラクターが不自然なほど真正面を向いています。しかし、原作マンガでも常にキャラクターが不自然なほど真正面を向いてるので、これは不自然なのではなく**原作に忠実**と言えるでしょう。



運と気力がすべてのツッパリ界。
野郎に対しては情け容赦ないコマンドだけが並ぶが、
女子に対しては基本ナンパ系コマンドだけが並ぶ。

実はこの『ビー・バップ・ハイスクール』が、前月一〇日に発売された『ドラクエⅢ』を週間売り上げチャートの一位の座から引きずり降ろした、というということからも、どれほどヒットを飛ばしたかということがわかるというもの。

九〇年代に「2ちゃんねる」でオタクとサブカルが融合して、今度は「ニコニコ動画」でヤンキーがそこに融合する時代になってきていますが、実は八〇年代後半に『ビー・バップ』を愛好していたヤンキーの間でも、ゲームは当時から楽しまれていたということです。（A）

キャプテン翼

ジャンル
スポーツ
メーカー
テクモ
発売日
88.4.28
定価
5,500円

世界各地のサッカー少年に愛され、後に名選手となる才能の呼び水ともなった名作『キャプテン翼』がファミコンに登場。選手ごとに設定された「ガッツ」をやりくりしながらプレイを選択していく、という初期リアルタイムシミュレーション（しかも実況付き！）として実は画期的な一本。このファミコン版では原作コミックの「中学生編」「ジュニアユース編」を忠実に再現している。

画期的だった実況システム

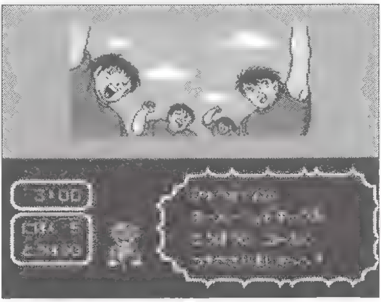
世界中の子供たちがサッカー選手を目指すきっかけとなった『キャプテン翼』。「僕の原点はキャプテン翼」という中田英寿、劇中の技を再現しようとトレーニングを積んだジダンなど、数えあげればキリがないほど。**練習すればオーバーヘッドキックが出せるトップ選手って、つくづくマンガみたいな身体能力ですね。**原作マンガやアニメ以上に、多くのサッカー少年たちの人生により強い影響を与えたかもしれないのがゲーム版の本作。ただ「観ているだけ」の受け身なメディアより、翼くんたちイレブンになりきって戦えるゲームのほうが没入感は段違い。

それにアニメ版の主題歌がファミコン音源で絶妙にアレンジされて「ちょっとあれ見な〜エースが通る」と脳内に歌が流れる気持ち良さは比類なし。余談ですが、長年の謎だった「チャンバが走る」のチャンバってバーチャンだったと知ったときはビックリでした。

ファミコン版は原作の中学生編〜国際ジュニアユース編まで、**まだ若島津がFW転向を強いられるとは夢にも思わなかった幸せな時代のこと。**そして操作は、リアルタイム性が緩めなコマンド選択式。敵選手に接触すると「ドリブル」「タックル」「パスカット」など選択肢が現れる**サッカー版『ドラクエ』**です。

本作がゲーム史上にもたらした功績の

ひとつは、アナウンサーによる実況システム。「つばさくんのオーバーヘッドキックがみなみうわのゴールにつきささりました〜」と逐一騒いでくれて、お家でプレイでも心はスタジアム　プレイヤーを退屈させない心配りの発明は、後のサッカーゲーム『ウィニングイレブン』の実況システムは言うまでもなく、**競走馬育成ゲーム『ダービースタリオン』の開発にも大いに参考にされたとか。**



ひゅうがのオーバーヘッドが炸裂！
イレブンの活躍をダイナミックに盛り上げる
アナウンサーの実況システムが画期的だった。

現代サッカーの夢を吹き飛ばすタイガーショット

さあ、なんかつイレブンの進撃がスタート。『ドラクエ』風なのはコマンド選択式のみならず、キャラクターが成長するRGP要素についてもそう。

メンバーはよく言えば育成途上、ストレートに言うなら能力レベル1のスライムばかり。主人公補正でスペック反則の翼くんとその他モブとはバランス悪すぎるチームですが、**初期の原作もバランス悪いので問題ありません。**

翼くんがドリブル！　翼くんがシュート！　翼くんのワンマンプレイで次々と得点。そうはいっても翼くんも人の子で、「ガッツ」には限りがあります。何をするにも気力＝「ガッツ」を消費するため、これが尽きれば翼くんもガス欠。

そこで友情パワーの発動です。きすぎやにったにパスを回してゴール近くに運び、何発かシュートを浴びせてから翼くんのドライブシュート！　**エースの体力を温存できる友情って麗しいですね。**

かなり荒削りな作りのようで、『テクモワールドサッカー』ほかサッカーゲームの老舗でもあるテクモのこと。アクション性こそ薄いものの、サッカーの試合運びを感覚的に上手く再現していて、優秀な選手だけを使い倒すと潰れるから一人一人でボールを満遍なく回したり、パスをつなげてボールキープ率を高めたり、戦略性を学べる面白さもあります。敵に

ボールを奪われると何もできないもどかしさはありますが、平凡な選手でも使いようによっては個人のスーパープレイを凌ぐ可能性さえ見出せるのです。

そんなドリームを選手ごと天高くふっ飛ばすひゅうがのドリブルやタイガーショット。一度撃ってしまえば立ちはだかるディフェンスは何人いても吹っ飛び、キーパーも蹴散らされ、ゴールネットに突き刺さる。近代サッカーが努力・友情・勝利の少年ジャンプ力(ちから)に敗北した瞬間です。まあ、**大木をへし折るシュートや岩を砕くパンチ使いがゴロゴロいる超人サッカーのキャプ翼ですからね。**原作ではコンクリートの壁にボールがめり込んでるのですから、土手っ腹に風穴が空いた死人が出ないだけでもファンタジーに感謝です。

岬くんを探せ!

日本代表の超人フルメンバーがほぼ集結し、試し斬りとしか思えない「とうほうこうとうぶ」との練習試合を血祭りで終えてから、フランス国際ジュニアユースへの旅立ち。**なぜかアドベンチャーゲームが始まったァ!**

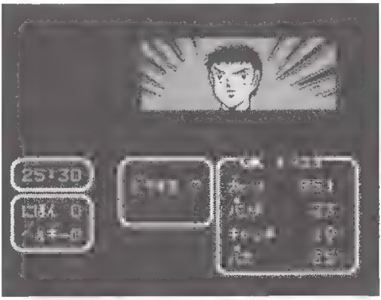
パリに来ている岬くんを探しに行く翼くん。日本代表をアドリブで加えるのは超人オリンピック的にオッケーとして、**フランス語で聞き込みをする翼くんの語学力にジェラシー。**細かいポイントを「しらべる」してると、**ここはパリなのかポートピアなのかわからなくなります。**

この「岬くんを探せ!」はアドベンチャーとして妙に本格的です。翼くんが自由に動き回れる時間は、九時四〇分~一二時ジャストまでのたった一四〇分。基本コマンドのうち「いどう」は八分、「きく」や「しらべる」は一~二分(会話や情報の有無による)。一分も無駄にできないきつい制限時間のあるプレッシャーのもとで、よどみなく情報を集めて岬くんの手掛かりを集めていく翼くん。

パリに到着すると岬くんを探すアドベンチャーに突入!見知らぬ街で会話を難なくこなし、片桐さんの持つチケットを見逃さない翼くんは真のエースです。

青い服の人に話を聞くには、頭ではなく服をカーソルで指定しないといけなかったり、**当たり判定もとってもシビアです。**でも、片桐さんの胸にあるチケットをたちまち発見するのがエースストライカーの目の鋭さ。スパイとしてもやっていけそうな中学生ですが、ここで任務に失敗するとエデンィングでの岬くんとの会話がなくなって**翼くんのほっち確定。**

ようやく岬くんの身柄を確保して「いどう→しゅくしゃ」（この選択肢を出すのがまたムズイ）すると、頼もしいチームメイトをひとりゲットです。**事前にエントリーしてない選手を加えてもとがめない国際ジュニアユース運営のアバウトさ**はどうかと思いつつ、細かいことはもう気にならなくなりました。



ベルギーチームのシュートを受けて集中線を背に「どうする?」のGKもりさきくん。
その後の「ふっとんだ〜」があまりにも強烈!

もりさきくん最強伝説

そんなこんなで五試合+準決勝を勝ち上がって、ついに決勝へと進出。監督が「GKにわかばやしをくわえる」と言い出して誰か入って来ましたが、**ふ・ざ・け・る・な。**最終戦まで傍観していて、美味しいところを持ってこうとしてもそうは問屋がおろしませんよ。

決勝戦でも、ゴールキーバーはもりさき。初戦から名無しのシュートもキャッチできず、「止めたら奇跡」のもりさき。**「そうなんどもぬかれてたまるか〜」↓「もりさきくん、ふっとんだ〜」でお馴染みのもりさきくんです。**

「負けて強くなる」育成要素のおかげで、鍛えればシュナイダーのシュートさえ止められる！

あの貧弱だったもりさきくんが大舞台で活躍する晴れがましさに、よくもりさきくんのダメっぷりに我慢したぜ俺と自分を褒めてあげたくなります。

しかし、ふっとばないもりさきくんは物足りません。**ありのままのもりさきくんが好き！**

（T）

忍者くん 阿修羅ノ章

ジャンル
アクション
メーカー
UPL
発売日
88.5.27
定価
5,300円

兄より優秀な弟なぞいねえ！とは言ってないものの、弟の『じゃじゃ丸くん』のほうが若干有名ながらもゲームセンターではその手に汗握る攻防が支持されていた『忍者くん』の続編が、今度は晴れて本家UPLから発売！ 前回までの花札ボーナスシステムはそのままに、今回からは敵の武器を手に入れてパワーアップする要素が追加された。一瞬の躊躇と閃きが勝負をわける忍者たちの戦いを見よ。

それは　わたしの　おとうとさんだ！

さて『忍者くん』といえば「あぁ、**最高だったよね忍法ガマパックンの術**」と返事が返ってきがちです。

しかし、それは後に独立したシリーズになった、**弟**の『忍者じゃじゃ丸くん』のほうになります。

『忍者くん』は『忍者くん』！『じゃじゃ丸くん』は『じゃじゃ丸くん』！

血をわけた兄弟とはいえ、まったくの別シリーズとなった『忍者くん』と『じゃじゃ丸くん』。

しかも**弟さんのほうが若干かなり知名度が高い**忍者の世界は、かくもなさけむようなのです。

兄より優秀な弟などいねえー！

というわけで、知名度的にはどうしても『じゃじゃ丸くんシリーズ』のほうに一歩ゆずりがちな本作『忍者くん　阿修羅ノ章』です。

とりあえず、ファミコンでは最初にジャレコから発売された『忍者くん　魔城の伝説』の直接的な続編となる、UPLのアーケードゲームから移植作の『**じゃじゃ丸くん**』**じゃないほう**と覚えておきましょう。

一瞬の躊躇が命取りに

『じゃじゃ丸くん』では妖怪が増えて独自に進化しているシステムや世界観も、『忍者くん』の続編ということで前作と

同じく黒子やだるま、シシマイが再登場！

高い崖のステージを縦横無尽に跳躍し、敵との死闘を繰り広げるのはそのままに、今回は、

●高すぎる場所から落ちると気絶

●壁を利用した三角飛びが可能に

●修業の場などで敵の武器を入手

などのフィーチャーが追加！ これにより、前作よりも操作が複雑になる代わりに『忍者くん』の真骨頂である多彩な戦いが可能になりました。

一番の雑魚のはずなのに正面から手裏剣で撃ち合うと**確実に撃ち負ける**黒子をはじめとして、トリッキーな軌道の武器を操る敵をジャンプと体当たりで翻弄！

倒して落ちていく敵に、さらに追撃すればボーナス得点も追加！

追い込まれても火炎の術で、群がる敵を一網打尽！

こうやって並べ立ててみると、何も考えずにバリバリやるスタイルのゲームを思い浮かべがちですが、もし昔プレイしたことがあったら思い出してみましょう。

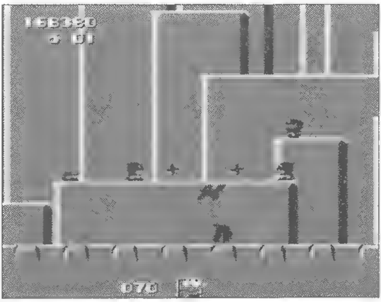
『忍者くん』シリーズは、敵の軌道と弾道をすべて**見切って戦わなければならない**、情け無用の忍者バトルだったことを！

『忍者くん』は一瞬の躊躇と閃きが勝負を分ける、死闘のゲームだったはず。

そこに壁を利用した三角飛びの要素や、修業の間で手に入る鎌、爆弾など敵が使っていることでおなじみの武器も加え、さらに瞬発的思考の要素が増したわけです。

このゲームに溢れるユーモラスさと相反する独特のスリルは、後に『アトミックロボキッド』や『宇宙戦艦ゴモラ』を世に送り出すことになるUPLの鬼才・藤沢勉の真骨頂とも言えるのです。

（A）



正面から戦うと、最弱の黒子相手でも普通に撃ち負ける忍者くん。正々堂々との戦いは避けて、あらゆる方向からの奇襲こそが忍者の命だと示す。

ヒットラーの復活 TOP SECRET

ジャンル
アクション
メーカー
カプコン
発売日
88.7.20
定価
5,800円

一九八七年にカプコンから発売された業務用アクションゲームを、ファミコン向けにアレンジして移植したソフト。主人公「ラッド」を操作し、ヒットラーの復活を企む組織に潜入して野望を叩き潰す。ラッドはジャンプできない代わりに、ワイヤーを発射して地形に引っかけ、そこから多彩なアクションができる。情報への移動や振り子の動きを利用した横っ飛びなど、操作に慣れるととても痛快！

ワイヤーアクションの傑作ゲーム

八〇年代末、それはカプコンがもっとも熱かった季節です。いまでこそクールな世界戦略を展開する同社ですが、創立当時は**クリエイターの熱気でヤケドしそうなゲームばかり連発していました。**

初めこそ『バルガス』や『ソンソン』など素朴な作りをしていたものの、『ガンスモーク』は前代未聞のショットボタン三つ、**初代『ストリートファイター』はぶっ叩く感圧ボタン**、『ロストワールド』も他に流用しにくいローリングスイッチ（ぐるぐる回るボタン）を採用。型に縛られない攻めの姿勢が、『ストリートファイターII』の大ヒットを呼び込んだんでしょう。

本作は、そんなカプコン第一期黄金期に送り出された「**ヘンテコだけどド熱い**」**ゲーム**を象徴する一本です。アーケードの『トップシークレット』をファミコンに移植した形ですが、元々が三頭身キャラだったのをリアルな頭身へと変更。さらに「ヒットラー」がメインタイトルにされ、逆方向のハードコアな内容に生まれ変わってます。

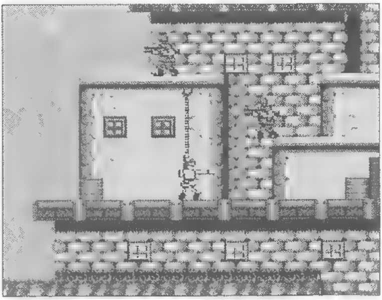
このゲームの核になるのはワイヤーアクション。Aボタンを押してワイヤーを射出し、もう一回押すと巻取ることでいろいろな動きができます。木の枝にぶら下がったり、上のフロアによじ登ったり、斜め上に引っかけて反動をつけて穴や敵

を飛び越えたりも思いのまま。**その代わり、ジャンプがまったくできません。**ジュースの缶ぐらいの高さでも飛び越せず、普通のアクションゲームと異質な感覚に戸惑いを覚えてしまいます。

しかし、それでも不自由を感じないほど**ワイヤーアクションの自由度がおそろしく高い。**操作に慣れればターザンのようにすばやく移動でき、ちまちまジャンプしていた過去はどこへやら。

アーケードから家庭用に移植されるにあたり、**ワイヤー要素が削られるどころか逆にパワーアップ。**前はワイヤーを切り離すと何もできなかったのが、空中で再び撃てるようになり、「足場に引っかけて振り子にしてから次の足場に移る」というスパイダーマンみたいな離れ業もあり。もちろん「できる」ということは「できないと抜けられない」難関が設けられたことも意味していますが

特に本編にチュートリアルはありませんが、マニュアルには独特のワザにつき細かな説明があります。空中で上方向に投げて高く登る「ワイヤー空中投げ」とか、壁の跳ね返りを利用する「クッション投げ」など知らないとドハマりする情報もあり、**マニュアル読まない族には天敵かもしれません。**



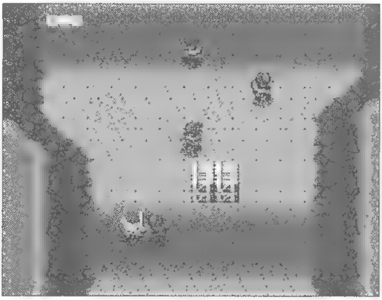
高い場所に引っかけて上ったり、勢いをつけて振り子で遠くへ飛んだりと大活躍のワイヤーアクション。ジャンプできないのは戸惑うが慣れればスイスイ動ける。

敵地に侵入して スパイ大作戦

かつてナチスの企てた「アルバトロス計画」の極秘文書が帝国軍総統ワイズマンの手に渡り、英雄スーパージョーを派遣したが消息不明……という衝撃の幕開け。スーパージョーとは『戦場の狼』やアーケード版『トップシークレット』の主人公で、国民的な英雄。いまでいうと『バイオハザード』のクリスが捕まった！ぐらい燃えるシチュエーションです。

その危機に抜擢されたのが、ワイヤー部隊のひとり・ラッド。続編にして外伝

のかっこうですが、全面的にボリュームアップしてショボくなった哀しさはなし。
　ゲームは戦場の全体を見渡すマップモードを軸として進みます。プレイヤーはエリア0から侵入し、ヘリコプターでルートを移動。「おりる」を選べば戦闘画面に突入します。各エリアには武器や通信機などのアイテムがあり、ステージクリアで入手。敵を倒して薬きょうを集めると体力がアップするなどRPG的な要素もあります。



アーケード版はスーパージョーが主人公ということで、ジョーの主演作『戦場の狼』っぽいゲームを遊べる面も。敵の攻撃はなかなかシビアだ。

　極秘潜入するスパイ気分を盛り上げるのが通信機というアイテム。戦闘ステージの中には通信室があり、味方と「交信」あるいは敵の無線を「盗聴」して情報を引き出せます。この際、エリアごとに使われている周波数が違うため、四つの異なる通信機を集めないといけない。**この情報の重みが、いかにもスパイ。**
　移動中に敵のトラックとすれ違うと、遭遇戦へと突入。これが『戦場の狼』まんまの歩兵シューティングで、**一本のソフトにニコイチの感動！**　オリジナルよりヌルめですが、思いがけないもてなしに胸が熱くなります、

死ぬより怖い ワイヤーアクション失敗

　初めから終わりまで、一にも二にもワイヤーアクションづくし。中には迷路のような面もありますが、最短ルートは短めです。それでも長い気がするのは「このワザができなければ通さねーよ」という難関に挑んでは砕け散るラッドの屍を超えていくハードルの高さのため。
　一発死ではなく何発かは耐えられるライフ制なので、敵の攻撃はそう怖くはありません。喰らうのを覚悟でゴリ押し……が身に染みついた頃に、一口でパクリと喰らう怪奇植物が出てきて油断なりませんが、それより怖いワイヤーミス。
　盗聴や仲間の協力もあり、ジョーが捕えられているのを突き止めたエリア7。

ジャンプできないラッドには嫌すぎる樽が転がる工場を抜けると、そこは建物もなく、空中のサーチライトを次々と渡り歩くしかない恐怖。

ひとつ、ふたつ、みっつ……とワイヤーを引っかけ損なって落ちたところは、物言わぬ悪意が埋まる地雷原。**いっそ殺してくれ！**と精神的に追い詰めるナチス式拷問でしょうか。

ベタでド熱い カプコン男祭り！

無線やボスステージの前に入るデモがむやみにアツい。「**ひよっこめ！ 武器は渡さん！**」とヒゲもじゃ司令官とのワイヤー相うつ戦い。主人公も男、敵も味方も男、救出されるヒロインにあたるジョーも男であり、**女性はひとりもいないカプコン男祭りの会場はここです。**

戦場の熱気とうらはらに、戦闘行為が禁じられてる中立地帯の静けさ。発砲すればフクロ叩きされる緊張の中で、敵の総帥ワイズマンとの邂逅。一発も銃弾が撃たれず、押し殺した敵意だけが交わされるシブさ。大っぴらにはできませんが、中立地帯には敵の捕虜がいる建物もあります。屋内なら警備兵の目も届かず、ワイヤーを連射して拷……**激しめのスキンシップで情報や武器をもらえることも。**

ヒットラーの復活を企む悪の総帥・ワイズマンとの運命的な邂逅。銃が撃てない中立地帯での、一触即発のピリッとした緊張感もまたいい！

タイトルに出ているヒットラーこそが、アルバトロス計画のカギ。その復活がクライマックスにも関わってきますが、ドットもしっかり描き込まれ、倒したときのグロい絵も充実。**Wiiのバーチャルコンソールで待てど暮らせど出なかったのは彼のせいでしょうか。**

大物のボスを倒したと思ったら中ボスが復讐しにくる→最後の一撃を決めるラストシューティング→基地が大爆発という流れは『バイオハザード』でもお馴染みのパターン。**ベタで王道が、なにわのカプコン流でんがな！**　（T）

レインボーアイランド

ジャンル
アクション
メーカー
タイトー
発売日
88.7.26
定価
5,500円

一九八八年にファミコンに移植されたアクション。主人公「バビー」は、魔法で架けた虹の橋を渡って上へ上へと登っていく。虹は攻撃や移動、防御や隠しキャラの探索など多用途に使うことができ、簡単な操作で奥深いアクションが実現されている。ファミコン版は一部の謎が簡略化され、ステージクリア時に会話シーンが追加されているなどユーザーフレンドリーな方向で調整されている。

前作とまったく異なるゲーム

『レインボーアイランド』は『バブルボブル』の続編となるアクションゲームです。大ヒットとなった『バブルボブル』、その続きとなれば、ユーザーも市場も『バブルボブル』っぽいゲーム」を期待してしまうのが世の常です。

しかし、ゲームデザイン上、本作と『バブルボブル』に共通点はありません。

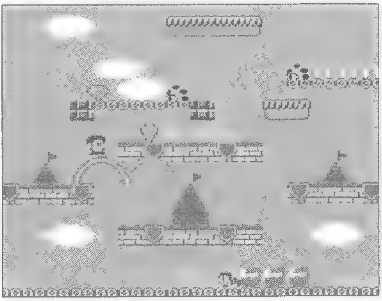
両作を手掛けたゲームデザイナーの三辻富貴朗氏は『TAITO LEGENDS』収録のインタビューで「続編というと同じキャラクターで同じゲーム性というものが考えられますが、本作（『レインボーアイランド』）は企画段階から前作（『バブルボブル』）とはまったく違うものにしようと考えていました。企画をイチから考えるのは非常に苦労も多かったんですが、あえてそうしたのは**マンネリズムというものがゲームにとっての大敵であると考えた**からです」と語っています。

二〇一三年現在「最近のゲームは続編ばかりだ」と嘆く声がありますが、こうした傾向は一九八八年の時点ですでに存在していたのです。

これを自然現象と見るか、戦うべき相手と見るかは人によって意見が異なるところですが、三辻氏は後者の困難な道を選びました。

虹の橋を架けて

『バブルボブル』が一画面型でモンスターを全滅させることが目的なのに対し、『レインボーアイランド』は画面が上へ上へとスクロールし、ゴールにたどり着くことが目的……とまったく異なる内容



「バブルボブル」の続編でありながら
「虹の橋を架けて天へと登っていく」と
前作とはまったく異なるゲーム性を提示している。

を提示。

前作で氏自らが発明し、様々な可能性を生み出した「泡吐き」アクションも、切出て来ないのですから実に徹底しています。

三辻氏が新たに作り出したのは「**虹を架ける**」という珍しいアクションです。

主人公のバビーはボタンを押すと「虹の魔法（以下、虹）」を発射します。前作の泡と同様、アーチ状の虹も様々な用途を持っているのです。

バビーは虹の上に乗ることができます。空中に架かった虹を渡っていく姿はまるで絵本のよう。さらに虹の上から虹を架けることで虹は階段となり、足場がなくても上へ登っていくことが可能となります。

虹でモンスターを攻撃することもできます。直接虹を当てるだけでなく、虹を体当たりで崩した際の破片を降らせることでもモンスターを倒すことが可能です。

虹の破片は触れた他の虹をも崩しますので、応用すれば、「虹を予め天井や床に仕掛けておき、自分は安全な場所で待機。モンスターが近寄ってきたのを見計らって虹を崩して攻撃する」というトラップ的な使い方もできるのです

わざわざアイテムのところへ歩いて行かなくても、虹や破片が届けば回収した扱いになります。それだけでなく、虹が架かれば地面に隠されたアイテムだって出てくるのですから実にお得。ずらりと並んだ得点アイテムを一気に回収するのは爽快の一語です。

虹でモンスターの動きを封じたり、攻撃を防ぐことだって可能です。モンス

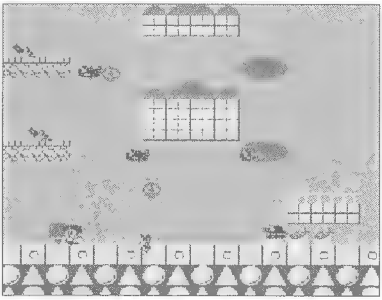
ターは虹を越えられませんし、飛び道具は相殺されます。空中から攻撃される場所で予め虹を頭上に架けておくような使い方もできれば、飛んできた弾を咄嗟に虹で受け止めることも可能です。

使うボタンは「虹」と「ジャンプ」のふたつですし、覚えるべきルールは「虹の上には乗れる」「虹か破片を当てればモンスターは倒せる」「隣り合った虹や破片の触れた虹は連鎖して崩れる」という三つ　たったそれだけで奥深い動きが可能になるのです

受け継がれるもの

『バブルボブル』から受け継がれているものもあります。それは画面の**ファンシー**さです。

『バブルボブル』ではキュートなモンスターたちが出現しましたが、本作に出てくるモンスターも負けないくらいの可愛らしさ。デフォルメされたイモ虫や、パッチリした目玉のついた戦車、二頭身のフランケンシュタインや唐傘オバケといった面々はちょっと敵には見えません。



敵は軍用機や大砲、戦車とミリタリーな面々だが、
顔がついているという、
メルヘンなゲームにぴったりのデザイン。

出現するアイテムも食べ物や宝石など物欲をそそるものばかりなのも『バブルボブル』と同様です。

前作から何を受け継ぎ、何を捨てるかの**取捨選択が慎重に成されている**ことがわかります

続編という困難さ

『レインボーアイランド』の原作はアーケードゲームですが、ファミコン移植にあたって色々な部分が変化しています。

興味深いのは、初心者に対してアーケード版にも増して配慮されていることです。

面クリア時に特定条件を満たしていれば宝箱を開けられるのですが、その中身となるアイテムは運次第で大きく変化します。

上手くすれば「ミスしても効果が切れ

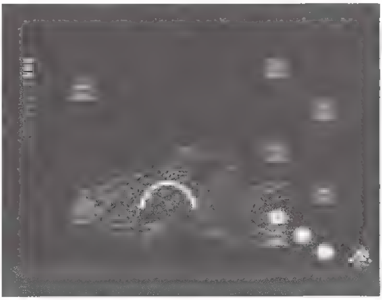
ないパワーアップ」や「ジャンプ連打で空を飛べる」といった強力アイテムが手に入り、かなり楽にゲームを進められるようになるのです。

アーケード版ではこれら強力アイテムはかなり厳しい条件を満たさなければ入手できなかった上、どこで何が出るかは完全に決まっていました。

つまり、強力アイテムはアーケード版では「緻密な攻略ができる上級者がプレイの安定度を増すために入手するもの」だったのに対し、ファミコン版では「運が良ければ初心者でも入手でき、そのパワーで普段よりも先へ進めるかも知れない、という**揺らぎをもたらすもの**」になっています。

本作は他のゲームのキャラクターが出演する**コラボもののハシリ**。アーケード版では『バブルボブル』『アルカノイド』『ダライアス』とコラボしていましたが、ファミコン版では『奇々怪界』のキャラクターも追加して、さらなるアピールを行っています。

こうしたコラボは現在でこそ当たり前となっていますが、当時としてはまだまだ珍しいもので、三辻氏の発想のユニークさが見て取れます。


本作はコラボものゲームのハシリでもある。
このボスはシューティングゲーム『ダライアス』
に登場する魚型巨大戦艦「キングフォスル」。

ゲームデザインにおいては、成功した『バブルボブル』のスタイルを捨て、新たな奥深さと楽しさを生み出す。

ビジュアルの方向性は『バブルボブル』を踏襲し、キュートでスイーツな画面を構築。コラボによる話題作りとタイトーのコアファンへのアピールも欠かさない。

続編が前作の焼き直しになることも多い中、かなりの思考量を持って『バブルボブル』の続編という困難なテーマに挑んでいることがわかります。

『レインボーアイランド』はゲームデザインの面白さだけでなく、こうした**創作上の挑戦**も評価されるべき作品なのではないでしょうか。　（Y）

ファミコンウォーズ

ジャンル
シミュレーション
メーカー
任天堂
発売日
88.8.12
定価
5,500円

一九八八年に任天堂から発売されたウォーシミュレーションゲーム。ユニットの種類を減らし戦略ゲーム特有の索敵やヘックスなど難解な要素を省略し、初心者にも取っつきやすいシミュレーション入門ソフトとして好評を得た。「ファミコンウォーズが出るぞ〜♪」とアメリカ海兵隊員が歌いながら走るコミカルなCMは現在でも語り草。そのシステムは『ファイアーエムブレム』シリーズにも流用されている。

こいつはどえらい シミュレーション！

「ファミコンウォーズが出るぞ〜」とユーモラスな歌がいまでも耳に残る本作。『フルメタル・ジャケット』で新兵をしごくのに似たシーンとこの歌がピッタリですが**筆者も母ちゃんたちにナイショで買いました。**

任天堂のゲームだけに、きな臭い表現はひとつもありません。それでいて戦略のキモは抑えた、**こいつはどエライシミュレーション！**

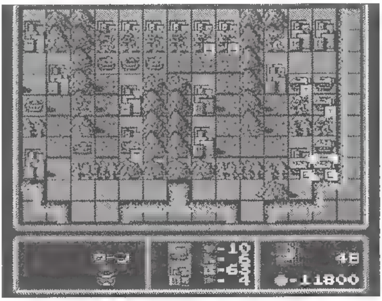
マップ上にいるのはレッドスター軍とブルームーン軍だけの純粋な対戦タイプ。工場で兵器を生産し、敵戦力を全滅させるか、敵本部を占領すれば勝ち。シンプルな見かけながら、戦略の基本を学べる本格志向です。

戦場のスターといえば戦車ですが真の主役は地味に思える歩兵。たとえ戦車が敵地を蹂躙しようが、ただの破壊であって勝利ではありません。敵の都市や本部を「占領」して我がモノとできるのは、ホヘイ（と武装したセントウコウヘイ）だけ。戦車もまた「歩兵を敵地に連れていく護衛役」と言えるでしょう。

戦力が充実してきた頃に気付くのは、補給の大切さ。いくら強い戦車でも、連戦に次ぐ連戦では弾切れを起こし、鉄の棺桶でありスクラップも同然。そこで「ホキュウシャ」の出番です。ただの武器弾薬や燃料を積んでるトラックで、戦

闘力はゼロ。でも、彼らがいなければ精鋭たちもジリ貧に。**物資の配給などの「兵站」の大切さを教えてくれるのです。**

　戦費がたまってきた終盤には、コストのかかる航空兵器を量産して畳み掛けます。爆撃機は戦車には無敵ですが、高射砲や対空ミサイルには弱く、戦闘機は手も足も出せない（攻撃できない）天敵。こちらも護衛の戦闘機をつけ、地上兵力で対空兵器を片付ける露払いをする。戦争もまたチームプレイなのですね。



レッドスター軍とブルームーン軍が激突する戦場。
マップによって両軍の有利・不利の差はあるので、
赤と青の両サイドで戦略が楽しめる。

戦闘工兵＆輸送ヘリで戦いは数だよアニキ！

　そんな風に兵器間の相性があり、戦闘結果も予測できることから、将棋にも例えられる『ファミコンウォーズ』。数手先まで読み通りにハマったときはしびれます。

　使えるマップは限られますが、戦艦の有無を言わせぬ圧倒的な存在は別の意味でリアルです。沿岸に横付けして艦砲射撃していれば、装甲の分厚さに阻まれて敵勢力は沈黙。アメリカの第七艦隊が世界中で恐れられるのが嫌でもわかります。

　マップは全一七面。少ないようで山地ばかりの面や空の海の両側から攻められるもの、点々と都市が散らばっていたりと異なる戦略が求められる練り込み方。

　と言いながら、でっかい穴がひとつポッカリ　それは戦闘工兵（以後、漢字）と輸送ヘリの極悪コンビ。戦闘工兵はコストが激安のわりに、戦車とも互角に撃ち合えるスゴいやつ。足が遅い弱点も、輸送ヘリで運べばたちまち解決。こちらも激安価格で、空港があるマップなら序盤から量産可能です。輸送後に余ったヘリで、戦闘機を囲んで燃料切れも狙えます。

　戦闘工兵と輸送ヘリが首都を埋め尽くす光景は、敵にとっては悪夢でしょう。戦いは数だよアニキ！　というのも真実ですよね。（T）

桃太郎電鉄

ジャンル
ボードゲーム
メーカー
ハドソン
発売日
88.12.2
定価
5,800円

人気RPG『桃太郎伝説』のキャラクターが鉄道運営ボードゲームになった！ みんなが記憶している、いわゆる『桃鉄』とはちょっとテイストが違う初代『桃太郎電鉄』。鉄道の路線を買収したり、ひとりひとりで目的地が違ったり、カードを引いたりすることのない『桃鉄』とはどんなものだったか？ シリーズ人気キャラクターの「びんぼうがみ」が、いかに偉大な存在なのかを教えてくれる。

『桃太郎』がボードゲームになったのねん！

本作『桃太郎電鉄』は、ハドソンの人気ファミコンRPG『桃太郎伝説』からのスピンオフという形になった資産蓄財型ボードゲームです。

『桃鉄』といえば、みなさん思い浮かべるのがシリーズ二作目の『SUPER桃太郎電鉄』から現在まで続く「共通の目的地に向かって競争、一番遠いプレイヤーにはびんぼうがみがとりつく」というおなじみの桃鉄シリーズ」のはずですが、この**初代だけは別モノ**。

プレイヤーは別々の目的地を目指しつつ、移動先ではサイコロを振って出た目に従ってイベントが発生するようになっています。

初代だけのオリジナルである路線の買い占めという要素でもあって、これはこれで楽しいものでした。

しかし、モノポリーを筆頭にした資産蓄財型ボードゲームの宿命として、どうしてもプレイしているうちに**順位が完全に固定化されてくる**のが問題で、一度落ち込むとなかなか**逆転できるチャンスが巡ってこない**という側面があったのも事実。

しかもゲーム内のルールの習熟度が、ほぼそのまま強さに直結するところも、まさにモノポリー。よく考えてみると、初代から一貫する鉄則である「プレイヤー全員で同じ画面を見ているから、相

手の手の内はすべて見えている」がある分、相手の思惑も自分の手の内も読まれやすいというわけです。

そういうわけで、中盤からは初期の『いただきストリート』同様、どうしても順位が膠着してダレてしまいがちでした。

みんなが覚えてるのはスーパーのほう!?

そして、一九八九年、PCエンジンで『SUPER桃太郎電鉄』が発売。

その面白さを指をくわえてみているしかなかったファミコンにも、一九九二年に『SUPER桃太郎電鉄』、後に誰もが思い出す『桃鉄』の原点が満を持して移植されました。

金を貯めこんだプレイヤーから特大の税金を取り立てて一瞬で破産させる「マルサカード」や、報復を封じる「ふういんカード」、移動用サイコロの数を増やせる急行に特急にリニアにうんちと、移動系カードの攻防も加わります。

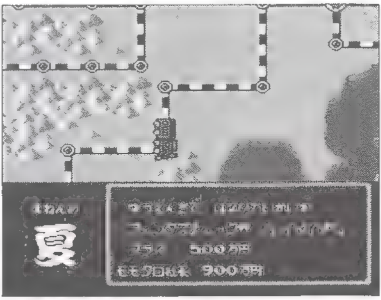
そこに、勝手に物件を売ったり他プレイヤーに現金をあげたりして、半年も憑かれていると普通に一位からビリになることも可能なほど強烈な**びんぼうがみ**が加わり、資産蓄財型のボードゲームでありながら、中だるみ一切なしの一瞬たりとも気が抜けないヒリヒリしたゲーム内容に大進化!

その証拠にたったいま、**大阪の球場を勝手に売られました。**何億したかは思い出したくない程のインパクトです。

このファミコンにも移植された『SUPER桃太郎電鉄』が、そこから長いシリーズとなる『桃太郎電鉄』シリーズの基礎となっていったわけです……が!

あれほど憎かったびんぼうがみやキングボンビーの偉大さというものを、初代『桃太郎電鉄』で改めて思い知らされたのねん!

(A)



毎回駅到着と同時に発生するイベントを
サイコロで決める。各種カードとびんぼうがみが
まだ登場してない初代は順位の入れ替わりが少ない。

プロ野球？殺人事件！

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
カプコン
発売日
88.12.24
定価
5,900円

当時のプロ野球界を徹底的にパロディ化した、現在のバーチャルコンソールでは絶対出せないであろうゲームの筆頭に来るプロ野球業界アドベンチャー。おまわりさんに捕まると、シューティングになりボールでおまわりさんを撃退する。一九九〇年前後のカプコンの作品には現在では絶対リリースできないと思われるゲームがこれ以外にも多数あることからも、当時のカプコンのフリーダムなノリがうかがえる。

プロ野球と殺人事件どっちやねん！

『逆転裁判』などでアドベンチャーゲームでもすっかりおなじみのカプコンですが、実はファミコン時代から『スウィートホーム』などの独自のテイストのアドベンチャーゲームをリリースしていました。

その中でも特に時代を感じさせるのが、本作『プロ野球？殺人事件！』です。

パロディネタの言い換えによる無用な混乱を避けるため、**例のごとく元ネタのほうの名前**で説明開始！

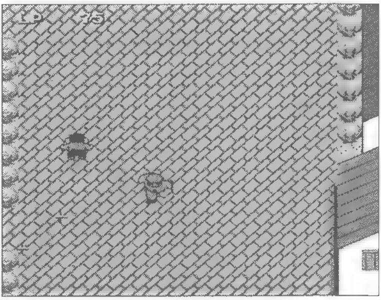
ストレスのせいで円形脱毛症になった現役時代の巨人の原が、いい毛生え薬があると阪神の掛布から噂を聞きつけます。**毛生え薬をわけてもらうため**の密会場所で、多額の現金が入ったアタッシュケースを受け取ってしまう原。ちなみに本日の負け投手は桑田。

その後、江川の家に死亡した記者が持ってたアタッシュケースを拾った原がそのまま持ってきてしまい、**江川が殺人事件の容疑者にされてしまう**ところから、江川の逃亡しながらの捜査が始まるわけです。

普通に考えたら気の毒なのに、ちっとも気の毒に思えないのは江川の飄々としすぎて周囲を舐めきったキャラがあってのこと。

警官に見つからないように隠れながら、情報や捜査の手掛かりになる電話番号を

集めていきます。入手した電話番号は、至るところにある**公衆電話**から通話可能なところも時代を感じさせてくれます。警官に追いつかれると、警官隊とのバトル発生！　群がる警官をかわしながらボールをぶつけて倒す**縦スクロールシューティング**に早変わりです。



おまわりさんに見つかり逃げ切れないときは、おまわりさんにデッドボールを食らわせる。巨人のエースの球は洒落にならない。

巨人のエースが人間相手にボールをぶつけたらさすがにそれだけで逮捕されそうですが、自分の無実を証明するためには犯罪行為的ミニゲームの数々もやむなしといったところです。

不思議！　野球には興味なかったのになぜか理解できる

このように実在のプロ野球選手の個性を題材にしたパロディシナリオやネタは、当時野球をあまり見てなかった上に周囲には阪神ファンばかりだった筆者ですら思い出せるレベルの、当時の子供にとっては国民的ネタの数々と言えます。

なぜ当時の野球ファンでなくてもネタを共有できたか？

実はこうして実在の野球選手のパロディキャラばかり出てくるギャグマンガというのは、八〇年代から九〇年代にかけての『少年サンデー』や『コロコロコミック』といったマンガ雑誌では定番ネタだったのが原因です。

もっと平たくかつ逆説的に言えば「いまでは絶対リメイクできないゲームランキング」でもトップあたりに来そうなゲームだとも言えます。

さらに原とアタッシュケースと言えば、**いまだからこそむしろ楽しめるネタ。**

実際はこの時代にリアルで引き起こしていた愛人問題恐喝ネタが、何十年も経ってから暴露された事件がありました。

これを知った後でプレイすると、本作『プロ野球？殺人事件！』発売時には誰も予測しなかったケミストリーが引き起こされ、なんとも言えない味わい深さを醸し出しているのです。

（**A**）

ゲバラ

ジャンル
アクション
メーカー
SNK
発売日
88.12.26
定価
5,500円

一九八七年にゲームセンターに登場したアクションシューティングを、翌年にファミコンに移植したソフト。1Pキャラのゲバラは実在した革命家であり、2Pのカストロはいまも生きてる政治家！ 五〇年代に起きたキューバ革命をゲームの中で再現しており（でも革命軍はふたりきり）敵のバティスタ軍がステージ各所に置いた人質を殺してしまうとスコアがマイナス。そんなのに構わず撃ちまくれ！

主役が実在の革命家、2Pがカストロ議長！

SNKの『怒』シリーズの流れをくんだ最新作がゲーセンに出てるぞー！ と行ってみれば、タイトルが『ゲバラ』。あの—**実在のゲリラ革命家でキューバの政治家じゃないんですか？** 二人同時プレイということで、2Pキャラがカストロ議長。二〇一三年現在でも生きてるキューバの指導者じゃないですかー！

このゲーム、元々はゲームセンター出身です。大国の無慈悲な侵略があればマシンガンを連射した『怒』や、異次元に引きずり込まれたらバズーカをエイリアンにぶっ放した『怒号層圏』。先端がダイヤルで八方向に射撃できる「ループレバー」で焼け野原を量産したSNK作品の系譜に続いたものですが、**めざした新天地はなぜかキューバ。**

政治的にショッキングでもあり画面的に地味なテーマのせいか、じきにゲーセンから撤兵することに。後に「なぜゲバラ？」と開発者の方にお聞きしたら**「当時の社長がゲバラを好きだったから」**。その翌年にファミコンに移植された本作は、あくまでゲバラを諦めず家庭に持ち込んだ革命スピリッツ満点です。

一九五六年当時、キューバ人民を重税と秘密警察で支配していたバティスタ大統領。ゲバラとカストロは現地に潜入し、革命の狼煙をあげます。たった、ふたりで。ひとりでも一揆の『いっき』も無茶

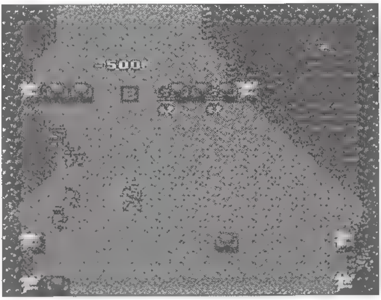
でしたが、俺とお前のダブル革命家でパティスタ政権を転覆だ！　**実際のゲバラたちも八人乗りのボートに八二人が乗って侵入したそうで、**冗談みたいですがリアルです。

人質ごと焼き払っても気にしない

ドキドキする史実に基づいた本作の中で、ひときわ輝くスターが「人質」です。反乱軍の人質をゲバラたちの行く手に縛って置いている悪逆非道なバティスタ政府。人間の盾とは、なんて酷いことをするんだー！　**それをためらうことなくバティスタ兵士ごと撃つカストロとゲバラ。**

人質を撃つとマイナス五〇〇点で「いけないこと」っていう論理的なブレーキは一応はかけてます。でも、たかが五〇〇点。**かけがえのない残機に替えられません。**

家庭用は何回コンティニューしても追加のお金がかからなくて、残機を増やす必要はほとんどなし。しかも稼いだスコアと関係なく残機アイテムが出現するので、**ゲーム進行的には人命を尊重する意味はゼロです。**



バチスタ政権が卑劣にも人質をタテ代わりに！
−500点というペナルティを物ともせず、
人民の解放を目指してトリガーハッピーな同志ゲバラ。

手榴弾を投げて人質の頭越しに敵兵を倒すテクニカルな面白さはありますが、なまじ仏心を出したところで、ヤブや水中に隠れた伏兵が襲って来るイヤらしいステージ作りです。開発者はプレイヤーの反乱を弾圧するバティスタ政権になりきってたんでしょうか。

バリバリ撃ってバリバリ倒す『怒』の血を引くだけに、武装は革命家にしては殺傷力ありすぎるパワフルさ。仕方ないよね、ふたりで革命起こすんだから戦車を焼き払う火炎放射器ぐらい。少しかすったら人質が燃えちゃうのも不可抗力ですし、革命の大義の前にはザ・ドンマイ！

アーケード版よりも美しいファミコン版の驚き

元々のアーケード版は、キューバのありのままの自然に敬意を払ったあまり、道中のほとんどが舗装してない地面やバナナ畑、密林など**茶色い画面がどこまでも続く茶色ゲーでした**。それが移植版では色も豊かに、街の建物もキレイに描き直されています。**アーケードより美しいファミコン版の驚き！**

キューバ革命の英雄チェ・ゲバラに捧げる一枚絵。後に『すくすく犬福』のキャラクターデザインを手掛ける横山浩子さんも参加、ドット絵も入魂のデキ。

そしてトンネルに入る炭坑面では、トロッコが進行方向を変えるたび、**画面ごと回転する荒技！** ドット絵を組み替えて回ってるように見せるテクニックであり、ファミコン後期の円熟したプログラム技術が振るわれた匠の仕事です。

ゲバラたちが乗り込む「のりもの」はSNKゲームの十八番。戦車に乗って、火力を一気にアップ！ 敵兵を踏みつぶせる便利ビークルであり、トーチカや柵を潰せる頼もしい相棒ですよ。何がうれしいって、弾を撃たなくても強いので、流れ弾で捕虜を無駄死にさせなくてもイイ。**自分が安全な場所にいると、他人を思いやる余裕ができるね！**

バチスタ政権下のキューバは、軍事のワンダーランドと化してます。戦闘ヘリとの戦いあり潜水艦の甲板で銃撃戦あり、**兵器コレクションに凝りすぎだろ独裁者。**そんな何でもありのステージ構成や、戦車に乗れたりデカキャラとの戦いが熱かったり、テーマはリアルなのにサービス精神がいたるところに充満しています。

砲台のお化けみたいなバティスタ屋敷&無限にミサイルを撃ってくるバティスタ本人を倒すと、極太フォントでゲバラを称えるエンディング。**なぜか裏ワザで懐かしのSNKゲーム『サスケVSコマンダー』まで遊べる！** ROM容量いっぱいに詰め込まれた情熱が、革命に殉じた風雲児・ゲバラへの手向けなんでしょうね。 （T）

マインドシーカー

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ナムコ
発売日
89.4.18
定価
6,500円

一九八九年にナムコから発売されたファミコン用ソフト。エスパー清田氏の指導のもと、「透視」「念力」「予知」の三種類の能力をファミコンを通じて訓練・開花させるという、プレイヤー自身が成長する超能力開発ツールである。実際は透視も予知も五択の中から正解を当てずっぽう、もとい超能力で当てるアドベンチャーで、念力はAボタンを連射するため連射力養成ソフトかもしれない。

連射パッドに宿る サイパワー!

いつか秘められた力が解き放たれる、人のちっぽけなカラを脱ぎ捨てられる――いまでいう中二病の熱に浮かされていた七〇年代の超能力ブーム。

それ以前もニューウェーブなど精神世界のブームはありましたが、ユリ・ゲラーがスプーン曲げで脚光を浴びてから、「わかりやすくなった超能力」はテレビの特番でも引っ張りだこ。米ソの軍事機関でも研究されたと言いますから、最近のスピリチュアルやらより大まじめ。イケてないボクも、超能力に目覚めるだけで人類より上のステージに上がれるのですから、大流行するわけですよね。

そんな憧れの超能力をテーマとしている本作。監修は七〇年代前半に超能力少年として憧れを集めていた超能力少年ことエスパー清田くん。スプーンを力ずくでねじ曲げた一部始終を映されたテレビ特番もあった気がしますが、**火星にテレポートしたことのある方（自己申告）だけにたまたま調子が悪かったんでしょう。**

このソフト、厳密にはゲームじゃありません。成長するのはキャラではなくプレイヤー本人。ファミコンは埋もれた力を開花させ、**現実にエスパーになれる!**

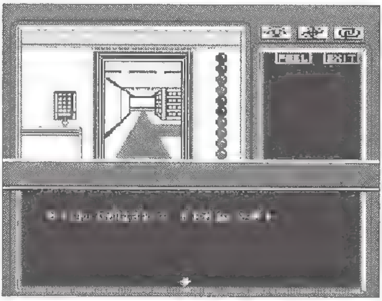
さて初めは養成学校に入学。ここでトレーニングできるのは「透視」「念力」「予知」のサイパワー（超能力）。まずはリラクゼーションの講義なんですが

「しっかりれんしゅうすれば　マインドトリップもじゆうじざいだ！」**自信たっぷりにトリップを約束されたー！**　ピカピカするタマを見つめる画面は現在はあからさまにアウトで、八〇年代末のフリーダムな空気を満喫してしまいます。

そしてサイパワーを上げるために学校で修行、いや訓練の日々。心なしかコンピュータの喋りが丁寧から命令口調になり、**ドアにロックがかけられたりするのを監禁と錯覚する**のはサイパワーが足りないからですよね。

訓練の内容は、ひたすらAボタン連打。伏せたカードの種類を当てる「透視」にせよ次に点灯するランプを当てる「予知」にせよ、意識の命じるままに左右で選んでAボタン。「念力」も年を込めてランプが点灯させるということでAボタン連打。ぬおおおお!!!　**どうも連射力＝サイパワーらしいです。**

なんとかノルマをクリアして卒業テストの日。ドアのサイロックを開けてくれてありがとう連射パッド！　ファミコンが超能力を感知できるように、**連射パッドにも霊的パワーが宿ってるんですね。**



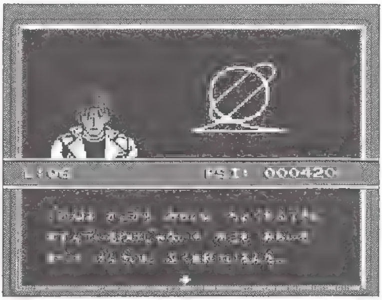
超能力をトレーニングして念力を鍛えると、
外の世界へのドアが開ける。
ESPはともかく連射力は高まったと思います！

後輩エスパーを先輩が可愛がり

連射テストじゃなくて卒業テストを合格し、監禁もとい養成学校から開放された後は、よりサイパワーの高みに達するために「サイキックシティー」での生活が始まります。ここで超能力のレベルを高め、最終イベントに成功すれば僕も真のエスパーに！

この街は卒業生たちが暮らす霊的に満たされた街――そんな浮かれたルーキーに襲いかかる餓狼の群れ。マップを移動してると、瀬戸内寂聴みたいなグルーという人に「これからきみのサイパワーをためしてみよう」と声をかけられ透視テスト。**失敗するとサイパワー没収！　どこか場所を移動するたびにインネン**

をつけてくるグルーさんや超能力の先輩たち。ほぼ毎回エンカウントし、多いときは二度もテストを吹っかけられてはサイパワーのボッシュート。ここは弱肉強食の街サザンクロスですか。るんるんギャルのしのぶよっ！　っていう人が倍のポイントをくれることもありますが、



エスパー清田くんのありがたいお説教。
超能力のステージが上がると
宇宙からのメッセージも受信できるみたいだゾ！

それはそれで超能力の扱い軽すぎです。

サイマスター（超能力をマスターした人）の可愛がりに脅えて、サイパワーを奪われないたまり場のサイサロンと公園のサイパークを往復するトイレご飯みたいなサイキック生活。

サイサロンではあいさつ代わりにスプーン曲げ、サイパークは噴水を念力で出し、がんばれ連射パッド！　サイマスターたちはレベルが足りないと口もきいてもらえず（テレパシーが受信できない）**可愛がりの他にスクールカースト問題もありそうです。**

二〇一三年に超能力と科学が一体化！

途中経過をスキップして一〇数時間後。やっとレベル最大に達して最終試験にたどり着きました。念力、透視、念力、透視！　四〇回中二四回ランプを灯せるほどのサイパワーのない筆者は最終関門で脱落。連射パッドもサイパワーの条件は満たせない、高橋名人もエスパーになれないとわかったのが収穫です。

最終試験までたどり着いても身体が光だしたり空中浮遊しなかった筆者ですが、エスパー清田くんの教えに触れて心が洗われました。レベルが上がっても清田くんがコンタクトしている宇宙意識体ゼネフのビジョンは感じられなかったものの、今年二〇一三年頃に「ちょうのうりょくとかがくがいったいになる。**ちょうのうりょくがじょうしきのわくにいられることになるであろう**」らしいので、その日を指折り数えて待ちたいと思います！

（T）

クインティ

ジャンル
アクション
メーカー
ナムコ
発売日
89.6.27
定価
4,900円

一九八九年にナムコから発売されたアクションゲーム。『ポケットモンスター』の田尻智氏とゲーム創作集団・ゲームフリークの処女作であり、開発機材もないゼロ地点からハードの解析を自力で始め、三年もの歳月をかけて完成にこぎつけたファミコン唯一のインディーズにして商業作品だ。「めくる」というシンプルな動詞をベースに駆け引きも深く、敵キャラの練り込まれたルーチンもさすが。

ゲームフリークの原点

『ポケットモンスター』を生み出し、メジャーに躍り出た田尻智氏が率いるゲームフリーク。その商業作品デビュー作が本作『クインティ』です。

自力でファミコンを解析して開発環境を作ることから始めたインディーズ作品であり、納期に追われないアマチュアゆえに三年もの歳月をかけた力作は二〇万本ものヒットを記録。これをきっかけに、ゲームフリークが法人化し、後の名作群の出発点となったわけです。

ナムコに持ち込まれた本作は、同社の「動詞ゲーム」の志を引き継ぐもの。『ディグダグ』なら掘る、『リブルラブル』なら囲むというふうに、ひとつの動詞から多面的にイメージを膨らませていく。

『クインティ』の場合、それは「めくる」。パネルをめくって敵を壁にぶつけて倒す。めくったパネルの特殊効果を利用するなり避けるなりして、ゲームの幅が広がる。後の『ポケモン』に繋がる思考の深さの片鱗が見て取れます。

キャラは可愛いのに話がドロドロ

『ポケモン』でもキャラクターデザインを手掛けた杉森健氏による本作のキャラはとても可愛く、最初の八つあるステージもメルヘンチック。

でも、ストーリーはかなりドロドロ。

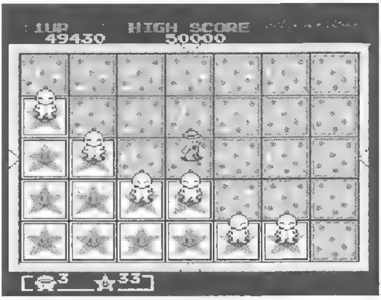
兄妹仲良く暮らしていたところ、主人公のカートンに恋人ができたときから暗雲が垂れ込めます。三人の兄は「ジェニーを奪おうぜ!」と企み、「お兄ちゃんが取られちゃう!」と思い込んだ妹のクインティと共謀してジェニーを誘拐。**大映ドラマ化したら血の雨が降りそうです。**

一画面には五×七のパネルがあり、すべての敵を倒すことが目的の面クリア型アクション。各ステージには一〇面あり、それをクリアした後に出る隠しを入れて全一〇〇面と結構なボリューム。

カートンは攻撃にもアイテム取得にもパネルをめくるわけですが、どちらも同じ行為というのがミソ。敵を倒すと目当てのパネルを取れない上に、敵が湧き出るエネミーパネルが出現することも!

全パネルをめくるサンパネルで敵が全滅したと思ったら、**エネミーパネルが画面を埋め尽くす絶望感はたまりません。**

筋金入りのゲームマニア集団が作っただけに、ゲームバランスは絶妙。こんなのクリアできるかー! とパッドを投げたくなる激ムズ面も、必ずどこかに打開策があります。攻略パターンを作るため「死んで覚えろ」というハードコアさもゲーセン出身ならでは。



「めくる」という動詞アクションから、敵を転ばせたり、壁にぶつけたり、パネルを取ったりと多彩な戦術が。敵の動きも練り込まれていてイヤらしい!(ホメ言葉)

各ステージの雑魚は可愛いわりに動きが陰険で、パネルを操作する能力を持つ敵もいて非常にやっかい。スイマーは水泳の蹴り足でパネルをめくり、大柄なプランプは四股で一気にめくったり。アーティストはパネルに絵を描いてめくれなくするわ、絵が敵になるわの容赦なさ。

ただ歩いてるだけのウォーカーも、足が遅いカートンには脅威。スターパネルを取ってスピードを上げないと後半はキツイんですが、急いでクリアするとスターがたまらないジレンマが……。

全一〇〇面あるのにパスワードもバックアップもなし。**二人プレイすると殺し合える最高の対戦ツール**でもありますし、リメイクを切に望んでやみません。(T)

天下一武士ケルナグール

ジャンル
アクション
メーカー
ナムコ
発売日
89.7.21
定価
4,900円

一九八九年にナムコから発売された、ファミコン用オリジナル・格闘アクションゲーム。開発は遠藤雅伸氏のゲームスタジオで、用意されたキャラクターを使う対戦モードと、広いマップを旅して新たな技を習得していくRPG風の修行モードのふたつから成る。シンプルな操作で奥深い駆け引き、滑らかなモーションで多彩な技と引き換えに、キャラクターのグラフィクが全員同じという割り切った作り。

『ストII』を超えた？ 先進の格闘システム

スーファミが発売される一年と少し前にして、『ストリートファイターII』がゲーセンに現れて爆発的なブームを巻き起こす二年前のこと。決してスマッシュヒットには至らなかったものの、**2D格闘ゲームの歴史に確かな足あとを残しているのが本作『ケルナグール』です。**

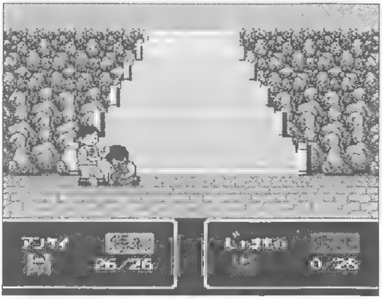
格闘ゲームの進化は『ストII』以前とそれ以降にわけるとスッキリしやすいですが、本作の立ち位置はどちらでもありません。『ストII』が格闘ゲームにもたらした革命は、観戦してるギャラリーが大いに沸く派手なビジュアルと、レバー＋六ボタンから繰り出される多彩な技を駆使した神経をすり減らす駆け引き。うち前者については、すでにファミコンが激しいハード戦争の中で五年選手の引退寸前で、ショボさはいかんともしがたい。

ひるがえって技と技の応酬については、『ストII』とどちらが上か下かと言うよりは、まるで位相の異なるシステムです。洗濯機と掃除機が「キレイにする」点では共通ながら、方向性が別物のように。

主人公の拳法家の操作は十字パッド＋ABの二ボタン。『ストII』のリッチな六ボタンには比べものになりませんが、**このシンプルな操作から繰り出される奥深い技の数々。**Aボタン＋下や上など組み合わせもありますが、対戦相手との間合いによって技が変化するのです。密着

状態のインファイトなら突き、少し離れれば蹴り、間合いが開けば連続で足技を繰り出すというふうに、「敵を見て」いるわけです。

これは現実の格闘家が敵との距離を測って出す技を変えるのと近い。相手の後ろに立てば後ろ蹴りなど技が変化し、


同じグラフィックで色違いという犠牲と引き換えに、滑らかな動きと豊富な技を手に入れた格ゲーの先駆け。うなだれた相手にビシバシ追い討ちできてサイコー！

互いにバックを取り合う総合格闘技さながら（そう強い攻撃ではありませんが）。

ビームを撃ち合う派手な必殺技はなく、キャラごとにジャンプ力など性能差はありますが、リアルな個人差の範囲に止まるもの。センプウキャクなど強力な技は隙だらけで、下段技に撃ち負けるリスクあり。**上・中・下にしっかり対応して的確な技を出す奥深い戦いを、八〇年代に実現していたのは驚きです。**

間合を見極めて技を確実に当てる駆け引きや「一撃の重み」は、**『ストII』の頭越しに後の『バーチャファイター』を先取りさえしているのです。**

拳法家が繰り出す技の動きもとても滑らか。モーションごとのパターンが細やかで、ファミコンとは思えないヌルヌルした動きは、一見の価値アリです。

もっとも、そのツケは別のところに。キャラの種類は多いんですが、どれもが同じグラフィック。**「動き」のほかはすべて切り捨てた割り切り方です。**

リンクやロトの墓が！

対戦ツール的に大充実している本作ですが、一人遊びのお供としては「しゅぎょう」がメインです。要は『ファミリーテニス』など、当時のナムコット作品に付きものだったクエスト＝RPGモード。広いマップを冒険してキャラを育てることができ、体力を増やして好きな技を覚えさせる。そのキャラのパスワードを入れれば、対戦でも使えるサービスです。

旅立った最初の頃は、使える技がパンチと前後の移動だけ。拳法のメッカであ

るお寺で稽古をつけてもらい、新たな技をゲット！ **「よし　おまえにしゃがむことをおしえよう」**「ジャンプをでんじゅしよう」にはちょっとした興奮を覚えてしまいます。いままでトイレとかどうしてたんでしょう。

　長く遊べるのはコスパがいいんですが、お遣いばかりのクエストはうんざり。**歯を磨きたい↓近くにある石を取ってくる**などぶっ飛んだ条件もアレです。次の目的地の手掛かりもほとんどなく、だだっ広いマップを行ったり来たりする苦行も修行のうちってことでしょうか。

　さらにプレイヤーが強くなると、道中の雑魚も強くなる鬼仕様。ストーリーを進めるための拳士の強さは固定で、より育てるほど楽になる一方で、**お百姓さんや山賊にボコられる拳法大国ぶりが恐ろしいです。**

作品内だけに満足せず、ゲームの外に出てまで飽くなき死闘を目指す『ケルナグール』。……コメントは差し控えさせていただきます。

　クエストは単調でそう面白くはありませんが、パロディ満載が刺激的です。「フリオニールの墓」や「ゆうしゃのはかは　めぐりめぐる　リンクしかり　ロトしかり」など、遊び心を踏み越えたギリギリなネタ連発がステキです。

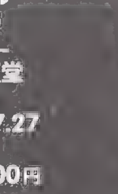
ありがとう『THE 功夫』

　本作を開発したのは、ナムコを独立した遠藤雅伸氏が率いるゲームスタジオ。『ゼビウス』のネーミングも『伝説巨神イデオン』に影響を受けたといいますが、本作のタイトル『ケルナグール』も『戦国魔神ゴーショーグン』の敵キャラにインスパイアされたとか。

　アニメ大好きで『ド○クエ』や『ゼル○の伝説』もやり込んでいる遠藤さんが、本作を作ったきっかけはPCエンジンの『THE 功夫』をプレイして、あまりのクソゲーぶりに**「これなら俺が作る！」**と奮起したからだとか。そう考えると、**すべてのクソゲーも生まれてきた意味があり、この世に無駄なゲームなどひとつもないのかもしれませんね。**　**（T）**

MOTHER

ジャンル
RPG
メーカー
任天堂
発売日
89.7.27
定価
6,500円



ファミコンRPGが空前のブームを巻き起こしている時代、任天堂が満を持して出した回答が本作『MOTHER』。レトロな風味漂う六〇年代のアメリカ風の世界を舞台に、様々な映画のオマージュや遊び心、グッと胸に迫る演出を詰め込んで、時代の寵児・糸井重里と豪華スタッフが力の限りを尽くした。独特の風合いの画面は現在でも古びず、ゲームに限らないユースカルチャーのあり方そのものに与えた影響も大きい。

RPGよ、これが任天堂だ！

本作『MOTHER』は、サードパーティのスクウェアから『ファイナルファンタジー』が出て、エニックスからは『ドラゴンクエスト』が出たことに対する任天堂からの返答です！

『ドラクエ』が、鳥山明のキャラクターデザインに堀井雄二のシナリオにすぎやまこういちの楽曲なら結構。

『ファイナルファンタジー』が、天野喜孝と寺田憲史と植松伸夫ならそれも結構。

任天堂は、雑誌『ガロ』の元編集長でもあるイラストレーターの南伸坊のキャラクターデザイン、北野武映画『アウトレイジ』の楽曲でも知られるムーンライダーズの鈴木慶一が音楽を担当、そしてシナリオと世界観はコピーライターの糸井重里が担当！

とはいえ、いくら豪華スタッフを揃えたからといってクオリティの保証にはならないのがゲームの面白いところ。

当時としても若干シンプル気味な画面構成の『MOTHER』を見て、このRPG本当に大丈夫なのか？……と思ったものでした。

見たことありそうで、なさそうなアメリカ

主人公は当時としても少し前の時代の、六〇年代風の牧歌的なアメリカの田舎の少年です。そもそも六〇年代の牧歌的な

アメリカが舞台のRPGというのが奇抜な設定と言えます。

そんな設定のRPGは、アメリカ自体でもあと一〇年ほど経過しないと出てこないようなモノでした。

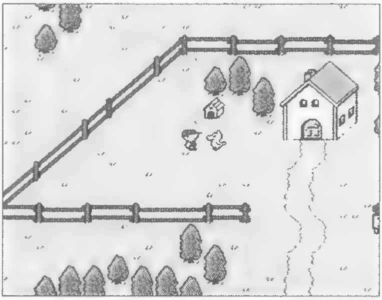
RPGにちょっと前の現代というと少し奇妙だったものですが、よく考えれば少し前のアメリカは『スタンドバイミー』や『グーニーズ』などといった映画でも、少年たちの冒険の舞台になっていたものです。

もちろんその辺のオマージュも、**センス良くシナリオや世界観の端々に散りばめられています**。気がつけば、七〇年代〜八〇年代にテレビの洋画劇場などで放送された名作アメリカ映画のオマージュが、いくつ見つけられるかを探して回ることでしょう。

若干シンプルすぎないかと思った画面ですら、**目になじめばギラギラ感を抑え気味の色調**も相まって、これはこれでアリだと思えてくるから不思議なものでした。

実際にいまになって見返しても、絵的な古さをほとんど感じないデザイン。『パックマン』や『ギャラクシアン』と同じく**デザイン的に完成してるがゆえに、時代を超えている**わけです。

当時はお高く留まった印象があったシナリオも、いま『MOTHER』を遊んで「知ってるようで知らない」「見たことがあるようでない」不思議な夢のようなアメリカを冒険するうちに「ああ、糸井重里は**本当に『ドラクエ』で衝撃を受けたんだな**」とハッキリわかる構成になっています。お高く留まっているどころか『ドラクエ』に打ちのめされたからこそ、そこに見えた可能性を実現。『ドラクエ』超えたくて死に物狂いで足掻く姿がアリアリと見えてくるようです。



本作独特の牧歌的なパステル調の古き良きアメリカ。
リアリティとはまた別方向に向かった
独特のデザインセンスは、決して古びることはない。

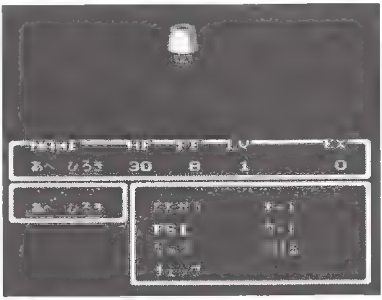
「RPGは
メディアである」と
いとうせいこうは言った

一九八六年当時のパソコンゲーマーは予兆を感じていましたが、『ドラクエ』に始まった空前のファミコンRPGブームはこの時代には社会現象となり、文化人たちをもゲーム開発に駆り立てました。

当初ファミコンには名義を貸すだけ、つまり『TMネットワーク　ライブインパワーボール』や本書でも取り上げている『聖飢魔II　悪魔の逆襲』のように**タイトルに冠されるキャラクターとしてのみ参加する**姿勢から、クリエイターとして参加する流れに変化していったわけです。

わかりやすい例でいうと、ファミコンでは『聖飢魔II　悪魔の逆襲』だったデーモン小暮が**スーファミでは『G.O.D 目覚めよと呼ぶ声が聴こえ』において、音楽総監修を務める**ようになっています。

そんな時代の中で、コピーライターとして好景気と金満に湧く八〇年代の大バブル時代の日本で、広告業界の麒麟児・糸井重里も『ドラクエ』を通じてRPGの衝撃を直撃で受けたようです。



ポルターガイスト現象が主人公の家を襲う戦闘シーン。
装備可能な武器はバットやパチンコなど
現実的なものが多めになっている。

要するに、ラクして儲けていると思われがちな虚業の帝王たる広告業界で、さらに時代の寵児として一番ラクして儲けてそうに見えた人・糸井重里が、矢も楯もたまらなくなり任天堂に赴きRPGの制作をしたいと直訴したわけです。

たぶん当時はそういう話はいくつもあったはずですが、形になって出すところまで行った糸井重里の努力と根性と手腕は、やはり本物だと認めざるを得ないでしょう。そして時代を経ても評価され続ける『MOTHER』の神髄とは何か？　任天堂が「名作保証。」とまでキャッチコピーで言い切った『MOTHER』がどれほどのものだったのか、バーチャルコンソールで体験してみましょう。（A）

スプラッターハウス わんぱくグラフティ

ジャンル
アクション
メーカー
ナムコ
発売日
89.7.31
定価
4,900円

一九八九年にナムコから発売された業務用のアクションゲームを、ファミコン向けにマイルドにしたソフト。アーケード版の魅力でもあり家庭用では表現が難しい残虐描写が抑えられ、マッチョなおっさんだった主人公のリックがお子さまに！ 墓場で怪物が踊り出すスリラーな一幕など、ホラー映画や映像へのリスペクトがうかがわれ、これはこれでアリ？ エンディングではアーケード版との繋がりも……。

ぴた一文も期待してなかったファミコン移植版

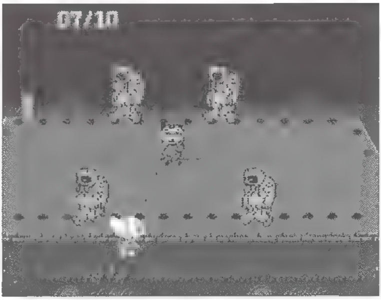
ゲームセンターに『スプラッターハウス』が登場した当時、なんでこんなものが……と筆者も眉をしかめたひとりでした。ホッケーマスクのマッチョな主人公がナタをスコーンと振れば肉塊が壁に飛び散る汚らしさは、おしゃれな『トイポップ』や『ギャラガ88』と同じ会社の製品とはとても思えません。

しかし、これぞナムコしか作れず、ナムコから送り出された意義の大きさに気付いたのはかなり後のこと。**デジタルにホラーが可能だと証明するコロンブスの卵を割ることは、時代の一歩先を行くナムコだからできたんだ**、と。まだ『バイオハザード』も『アローン・イン・ザ・ダーク』もなかった頃に、ホラーゲームの地平を切り開いたわけです。

そんな元祖ホラーゲームがファミコンに移植される！ 胸の鼓動が高まることは全然これっぽっちもありませんでした。**だってファミコンですよ？** ぶち撒けられた臓物のライブ感をどうやって再現するんの。サブタイトルについた「わんぱくグラフティ」は、遠回しに「**原作と別物だから期待しないでね**」って警告するナムコなりの誠意だったんでしょう

死んでしまったリックが落雷で蘇り、さらわれた恋人のジェニファーを助けに行く大まかなお話は原作のまま。隣の墓のカボチャ魔王も蘇り、ラスボスがオー

プニングで顔バレしてる斬新な演出です。ムキムキのリアル等身だったリックは、ファミコン時空に引きずり込まれて二等身のキュートな子供チックに。メインの武器もナタからオノに持ち替えられ、ファンシー度が大幅にアップしています。しかしホラー世界は子供を甘やかしたりしません。オノはナタよりもリーチが短く、リックはゼロ距離で敵をぶった斬ることが求められます。ほとんど体当たりの感じで、**ミスったらごっそり体力を持って行かれる世知辛さ**。そういえば映画『パラノーマル・アクティビティ』も子役に容赦ありませんでしたね。



わんぱくリックが墓場に行くと、顔の白い吸血鬼がスリラーっぽい死霊の盆踊りを！ アーケード版とは違った意味でホラー作品への愛があふれている。

ホラーゲームよりも ホラー映画リスペクト

主人公がSDキャラだけに、主観的にはひどい死に方でも客観的には遊び疲れて寝ちゃったゆるい雰囲気。ゾンビなど敵キャラや背景も、怖がらせるお仕事はサボタージュしてる感アリアリです。

ホラーは放棄していますが、ホラー映画へのリスペクトは一二〇点満点。**マイケル・ジャクソンみたいな顔色が悪い中ボスの振付で、手下のモンスターがスリラーみたいに踊る！**『ザ・フライ』のような転送装置で人とハエが合体した人面ハエが襲いかかり、『犬神家の一族』よろしく人が逆さまに生えていたり、B級ホラーのパロディが詰め込まれています。『エイリアン』のチェストバスターっぽい怪物が胸に取りついた少女が『ドルアーガの塔』のカイだった！ というナムコならではのサービスもあり。

ホラーネタを入れたい欲求があふれたのか、中ボスが三体もいるステージもあり、体力の成長要素はあっても難度はシビア。ラストは「実は映画の撮影だった」オチですが、最後まで見るとホッケーマスクに悪霊が……。面白おかしい外伝かと思ってたら、**アーケード版の惨劇に繋がる後味の悪さ最高！**（T）

忍者COPサイゾウ

ジャンル
アクション
メーカー
九娯貿易
発売日
89.11.17
定価
5,900円

忍術を操る刑事、その名も忍者COP！ 犯罪都市ニューヨークで子供たちを助けながら敵を倒す横スクロールアクション。ゲーム内容は正統派ながら、会話がことごとくトンパチ。息子がさらわれてるのにノリノリな主人公サイゾウ、敵のアジトに詳しすぎる息子、人質の子供たちとのファンキーなやり取りなど、まともなキャラがひとりもいない！ 全六ステージの最後に待つ、ラスボスの正体にビックリ。

日系二世のニューヨーク刑事、特技はニンポウ！

日本は忍者を産出している指折りのNinja大国です。忍者が実在するのを認めないのは世界でも日本だけですし、シラを切り通せない外圧をひしひしと感じます。隠し通した国家機密を明かすのがグローバル化の流れであるならば、今後**TPPの交渉でも忍者が議題に上るかもしれません。**

人種のるつぼアメリカは、日本から移民と一緒に忍者も受け入れて来ました。日系二世にして忍術を操る者、それが忍者COP！ 大都市ニューヨークで子供をさらう事件が多発する中、刑事サイゾウの家の電話が鳴り響く　息子のサスケも誘拐された子供の中にいるらしいと、上司のジョン警視から連絡が！

たまたまサイゾウは忍者でした。今回は君の持っているニンポウが役に立つな！ そういえば釣り上手いんだよなってノリで、物騒なスキルを持ち出すアメリカン上司。もしかして履歴書に「特技：ニンポウ」とでも書いてたんでしょうか、**USAは自己アピールもオープンだぜ！**

自白剤は忍者のたしなみ

一から十までセリフがトンパチでイカしているのが『忍者COPサイゾウ』です。今回の誘拐犯は少し頭が抜けている

らしく、現場に手紙が残っていたとのこと。「ダレカタスケテ……ハンニンハスラムチクニイル…サスケ」という名前入りの紙に気付かない悪党の注意力もザルですが、「ウマクイケバ　クロマクガアバケマスネ！」と人質の親でもあるサイゾウはノリノリ。**誘拐事件に忍者を送り込んだジョン警視が常識人に思えてきました。**

忍者はスタイリッシュでフリーダム。全身を真っ黒にキメて手裏剣を投げ、ボタンを長押しして忍法＝必殺技を使う正統派スタイルですが、かなり難度が低くてサクサクな本作の戦闘は「**おもしろトークを楽しむための通行料**」と割り切ってしまいましょう。

忍者は手段を選びません。同じ顔をした量産ザコの中で、赤いキャラは管理職のエライ人ということで、サイゾウが触れると情報を聞き出す拷問モードに突入。さあ、俺の言うことを聞け！　BANG！　しまった、まだ何も聞いてないのにブツブツ……。**悪人を銃で自決させたことより、情報が聞き出せなくてぼやくサイゾウがクールです。**

忍者COPはお出掛け前の準備も忘れません。

「チョットコノクスリヲノンデモラオウ」

いつも自白剤を持ち歩くサイゾウは、警察に就職する前に他人には言えないユニークな過去がありそうです

恐妻家のボスは宇宙人だった！

サイゾウの主な情報源は、悪の組織にさらわれた息子のサスケがあちこちに残した置き手紙。よくできた息子がいて忍者も幸せものです。「ドアの上に乗って左の壁を撃つと隠し扉が出てくるよ」とか「最後の部屋にボスが待ち構えていて変身するんだ」とか、**自由気ままに歩き回ったらしいアジトの情報がいっぱい。**

悪の組織が完全になめられてるよ！

サスケなんてまだ可愛いほうです。人質にされた子供たちはゲージが振り切れていて、テキトーに外人を描いたような顔のビジュアルショック！（画面写真をご覧ください）

なぜかガラスケースに入れられていて、口も聞けない子供を発見。

「カワイソウニ　ヨッポドコワカッタンダナ……」

「……ナンチャッテ　ジョウダンダヨ

オジサン」

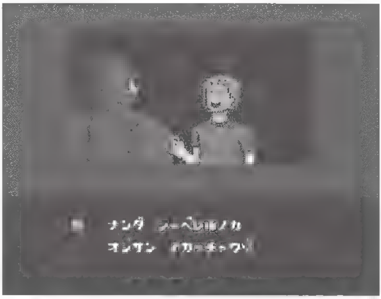
「ナンダシャベレルノカ　オジサンイカッチャウゾ」

ほのほのシュールな会話に入っていける気がしません。

「カクシマップニ　コドモガ　フタリトラエラレテイルヨ」って、**この世界がゲームだと自覚しているメタなセリフですよね。**なんで俺は誘拐されたんだろう……俺んちあまり金持ちじゃないのに……なんて**重すぎる告白も織り交ぜながら、**犯罪組織「ジャウズ」の狙いが浮かび上がってきます。奴らは兵器を作って国同士を戦わせ、各国の秘密を握って想いのまま操り、さらった子供たちを殺人マシーンに改造しようとする極悪人だった！

　ステージの間に入るボスと子分のコントを見ると、とてもそうは思えません。日本から忍者を呼び寄せた子分が「コイツラハツヨイゼ！」と言えば「サイゾウモイッカンノオワリダ!!」ってすでに勝った気になってるボスが可愛すぎ。

「ウーム、ソレニシテモカナリノヤリテダナ」



救出した子供が「僕の考えたガイジン」感丸出し！
口がきけないフリしておちょくられるより、
重い家庭の事情を語られるほうが困っちゃいます。

「ボスノワイフトオナジデスネ」

「ウン、ソウダナ…バ、バカモン！」

僕もこういうノリツッコミがデキる上司がほしい。

　そう、ただの悪人じゃないんです。宇宙人だった！「オレノサイボウカラツクッタセイブツヘイキダ」「ボスノサイボウハイジョウデスネ!! ニンゲンジャナイミタイダ」って伏線だったのかよ。

「イセイジンハ　フカク　チキュウニセンコウシテイル」

　そう無理やりまとめようとしてるサイゾウ　忍者ゲームじゃなくSFだったのか！

「コノヨウナジケンハ　キミノマワリニモ　アルダロウ」と広く宇宙人への警戒を訴えかける大団円……**いや、こんな事件は僕らの周りに絶対ないから！**（T）

もっともあぶない刑事

ジャンル
アクション
メーカー
東映動画
発売日
90.2.6
定価
5,300円

舘ひろし&柴田恭兵が主演、一世を風靡した人気刑事ドラマが横スクロールアクションに。プレイヤーは「タカ」と「ユウジ」のいずれかを選択、ハマの街を牛耳る巨大暴力組織・銀星会に立ち向かい、迫りくる敵をバンバンと射殺せよ! 一九八九年に公開された同名映画を原作とした全九面。名作『ドラクエIV』の直前に発売、全国各地で抱き合わせにされたことでも知られる一本。

ドラクエ前夜の大行列

時は『ドラゴンクエストIV』の発売に沸く一九九〇年二月。

日本のゲーム史に名を残す超大作ソフトの発売前後ともなれば、それ以外のゲームは**発売日を前後にズラしてまでお小遣いの状況を気にしていた**ものです。「いま子供たちの財布に入っている限りある資源」である、

その空襲警報もかくやという『ドラクエIV』の発売直前に登場したのが、この舘ひろしと柴田恭兵の『もっともあぶない刑事(デカ)』でした!

さて、当時の大人気刑事ドラマのテレビシリーズの第二期を締めくくる映画版のタイトルを冠したこのゲーム、もちろん『あぶ刑事』ファンの中学・高校生にはドラゴンよりもクエストよりも、断然タカとユウジのほうが気になります。

本作の発売日が、ちょうど『ドラクエIV』の**予約解禁日とも重なっていた**ため、街のゲームショップの『ドラクエIV』予約カウンターの横を優雅に進む『もっともあぶない刑事』を買っていくヤングメン(現在三五歳ぐらい)たち。

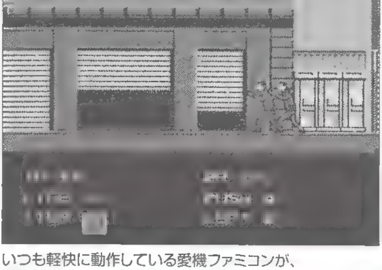
それを呆然としながら見送る、ゲームショップの行列。

ゲームショップに行列していた『ドラクエIV』予約列のほうのゲーマーは、予約待ちの行列の手持ぶたさのなか、ショーウィンドウの上方に飾られたテレビに映る本日発売の新作ソフトを小一時

間ほど大鑑賞！
そう、本作がデモっていたわけです、予約の列を横目に颯爽と本日発売のゲームを購入していく『あぶ刑事』ファンの正面上側で。
ちょっとは頭上に注意したいものです。

もっともあぶない出来（デキ）

そういう思い出と共に、改めてゲームをプレイ！
ピストルの弾より速く突撃してくるドスヤクザ、ピストルで撃ってくる比較的安全なピストルヤクザ、窓から狙い撃ちしてくるスナイパーヤクザらをなさけむようの精神でバンバン射殺しながら進んでいく各種ヤクザ。
基本的に左方向に進みながら、こいつらに鉛弾をご馳走しつつマップの左端に到着すればステージクリアとなります。
弾は左右方向へのみ発射可能で、ゲームとしては横スクロールアクションシューティング、ナムコの名作スパイアクション『ローリングサンダー』をほうふつとさせる内容になっています。
『ローリングサンダー』との違い、それは**芸術的なまでに常時処理落ちをさせながらスプライトをチラつかせつつ**、大変なことになっているゲームを堪能するところにあるわけです。
ファミコンの限界に**変なふうに**挑戦したのではないか？　だとしたらそれはどこなのか？　そういうことを考えながらヤクザを射殺するタカとユウジ。
そうこうしているうちに、港警察署に到着です。
署の前でもお構いなしに突撃してくるドスヤクザと、それを問答無用で射殺するタカとユウジ。その様子を黙って見守る署の入り口の警官の姿は、もはや前衛的ですらあります。
この『もっともあぶない刑事』を、時間ほど見る羽目になっていた『ドラクエⅣ』予約列のゲーマーには、なんでこん


いつも軽快に動作している愛機ファミコンが、まるで見えない何かと戦っているかのような、素晴らしい処理落ちが常に楽しめる。

なものすごいことになっているゲームを平気で買っていけるのか？　それが不思議でならなかったものです。

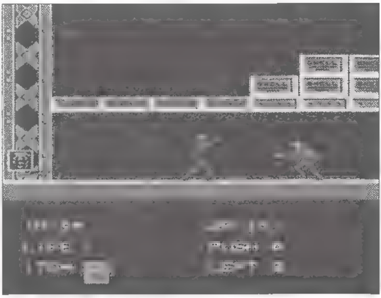
当時、本作を購入した『あぶ刑事』ファンは、何を思っていたのでしょうか。「よくわからない限界に挑戦したローリングサンダーのような何か」がこのゲームだと信じたくなかったから、無意識下で**見なかったことにした**のかもしれません。

『あぶ刑事』を売った金で あぶ刑事抱き合わせ 『ドラクエⅣ』を買うの刑

そして五日後、『ドラクエⅣ』のために事前に準備万端で整理券をゲットしていた情報強者は抱き合わせナシで『ドラクエⅣ』をゲット。

それを尻目に、抱き合わせ販売なしのゲームショップでは買えない羽目に陥った人生の敗北者が『もっともあぶない刑事』を売却した資金で『ドラクエⅣ』を購入。その抱き合わせで、**また『もっともあぶない刑事』も買っていました。**

そう、発売経った五日目にして、立派な『ドラクエⅣ』抱き合わせゲームになっていたわけです。



ドスを手にタカに突っ込んでくる
命知らずなミスターヤクザ。むろんこの後、
軽いノリでタカの無限ピストル弾の餌食になる運命に。

常識的に考えて**たった五日で抱き合わせ対象になるはずがないだろう**とか、そういう後付けの常識論が一切通用しなかったのが、当時のファミコン抱き合わせ界の殺伐とした現実だったわけです。

悲しすぎる負の連鎖ですが『ドラクエⅣ』を予約もせずにボサッと人生を過ごした罪に対する罰だったのです。

国民的大ヒットゲームと、その抱き合わせゲーム。これで、ある意味時代の陰影がクッキリと浮かび上がるというもの。

発売後たった一週間で「もっとも『ドラクエⅣ』と抱き合わせで売られたゲームのひとつ」として本作を『ドラクエⅣ』と一緒にプレイし、一九九〇年の時代の空気を味わってみるのもいいかもしれませんね。

（A）

クォース

ジャンル
シューティング+パズル
メーカー
コナミ
発売日
90.4.13
定価
4,900円

一九八九年にアーケードで発表された作品が一九九〇年にファミコンへ移植された。『不揃いのブロックが画面上から迫ってくるので、これを撃って形を整えて消していく』という、シューティングとパズルを組み合わせた内容。一九八八年に『テトリス』がヒットした後、落ちて来るブロックを消す「落ちものゲーム」というジャンルが確立したが、本作はその中でも特に独自性が高い。

シューティング系パズル

本作はかなり独特なゲームで、あえてジャンル分けするなら「**シューティング系パズル**」とでもいったところでしょう。落下してくるブロック塊の形を、自機から発射されるブロックで四角形に整えて消していきます。撃つべきでないところを撃つとブロック塊がいびつな形となり、四角形に整えるのにさらに時間がかかってしまいます。

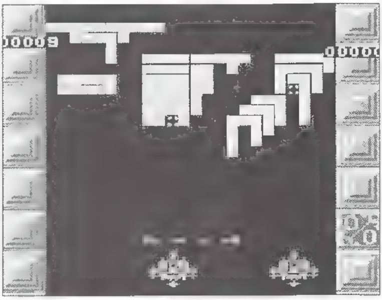
ブロック塊をミスなく狙い撃つ正確な反射神経と、複数のブロック塊をまとめて巨大な四角形して高得点を取るためのパターン認識、そして誤った場所を撃った際にリカバリーするための冷静さが求められる、楽しくも緊張感溢れるゲームとなっています。

本作ではシューティングとパズルというふたつのジャンルを見事に融合させていますが、そこにはコナミというメーカーの特性と、『テトリス』という先駆者の存在があったのです。

『テトリス』という衝撃

一九八八年、日本ではファミコンやアーケードなどで『テトリス』が発表されました。みなさんもご存じの「落ちて来るブロックを組み合わせ、一列を揃えるとこれが消える」という作品で、この〝落ちもの〟というジャンルは熱狂的な人気となりました。もちろん各社がこの落ちものブームを見逃すはずもなく、

「縦型のフィールドにブロックが落ちて来るのを、定められた条件を揃えて消す。積み上がったブロックが一定の高さを超えるとミス」という『テトリス』文法を受け継いだ作品の開発に取りかかったのです。



パズルとシューティングという、
特性が異なったふたつのジャンルを融合させた本作。
オリジナリティの高い作品になっている。

　コナミといえば『戦国コレクション』『ドラゴンコレクション』といったソーシャルゲームや『ｂｅａｔｍａｎｉａ』などの音楽ゲームでよく知られていますが、かつては『グラディウス』『ツインビー』など名作シューティングを輩出した、シューティングの名門でした。当時のコナミが得意としたシューティングは、弾を撃って敵を消すゲーム。一方、落ちものはブロックを組み合わせて消すゲームです。片や破壊、片や組み合わせと、ゲームを構成する要素には大きな違いがありました。

相反するものを組み合わせる

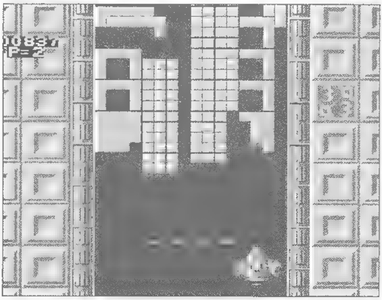
　一見かみ合わせの悪いふたつの要素を上手く融合させたのが『クォース』のゲームデザインの巧みさ。『クォース』の自機は他のシューティングのような砲台ですが、発射するのは**敵を破壊する弾ではなく、画面内に積まれていくブロック**なのです。

　「落下してくるいびつな形のブロック塊を四角形に整えると消える」のが『クォース』のルール。形を整えるのに使うのが、砲台から発射できるブロックです。

　T字型のブロック塊を思い浮かべてください。垂直方向に伸びる棒、その左右をブロックで埋めると四角形となります。**ブロック塊の形を四角形に整える**、これが『クォース』の基本です。

　他の落ちものと比べてユニークなのは、ブロック塊の形をプレイヤーが変えられる点。T字の垂直棒の左右を埋めれば最短で四角形が作れますが、垂直棒自体に

ブロックを当てると、縦に長いT字となってしまいます。これを四角形に整えるには、さっきよりも多くのブロックが必要になることがおわかりいただけると思います。
　逆に、隣接する複数のブロック塊の隙間をブロックで埋めることにより、ひとつの巨大な四角形とし、まとめて消すこともできるのです
　四角形に整ったブロック塊が消えているとき、他のブロック塊の落下も止まります　自機は自由に動けますので、止まったブロック塊に撃ち込んで次々と四角形を作っていくことが可能です。
　しかし、いたずらに無駄なブロックを撃つのは自殺行為です。撃つべきでないところを撃つと、ブロック塊がより**巨大かついびつな形**になってリカバリーに時間がかかります。ブロック塊が落下しきるとミスというルールにおいて、いたずらにブロック塊を大きくするというのは危険以外のなにものでもありません。まとめ消しは高得点ですが時間がかかりますし、妙な場所を撃ってしまう可能性もあります。
　大きな利益は危険と隣り合わせなのです。
　多くの落ちものゲームには、まとめてブロックを消す「連鎖」というテクニックが存在します。「連鎖」は爽快かつ高得点ですが、独特のブロックの積み上げ方が必要になります。あと一歩で揃いそうな形をいくつも作り、連続で消えていくように配置する必要があるのです。
　高速かつランダムなブロックが落ちて来る中で「連鎖」の形を作るのはかなり困難。「連鎖」をイメージし、臨機応変に作れる「連鎖脳」が必要なのです。
　一方、『クォース』でのまとめ消しには正確にブロック塊を狙い撃つスキルが求められます。
　つまり、「連鎖脳」になれなかった人もまとめてブロックを消す楽しさが味わ



ブロックが消えている最中は時間が止まるため、さらに撃ち込んで多くのブロックを消せる。自機はアーケード版と同じくレトロフューチャー。

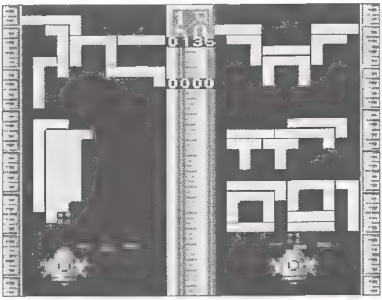
えるのです（もちろん、「連鎖」は得意だがまとめ消しにはなじめないという人もいるでしょう。これは優劣ではなく方向性です）。

シューティングの名門として

落ちものにシューティング的なテイストを加えるのは結構な難問です。しかしコナミは、「狙ったポイントを狙い撃つ」というシューティングゲーム的なスキルをパズルゲームに応用するという、シューティングの名門としての回答を出し、落ちもの系の中でも特にオリジナリティの高い本作を生み出しました。

ビジュアル面では従来のコナミ作品とは一風違った挑戦がなされています。ファミコン版では、いかにもコナミシューティング的なメカニカルな自機の他に、天使像がついた砲弾型宇宙船というレトロフューチャーな自機も用意されています。

オリジナルであるアーケード版では後者の砲弾が自機。謎のブロックがレトロな宇宙船に迫るというビジュアルは個性的で、ゲームセンターに初登場したときにはコナミ作品とは見えなかったものでした（**サウンドを聴けば一発ですが**）。



対戦プレイでは、沢山のブロックを消すと相手を上に押しやりブロックにぶつかりやすくできる。空撃ちしてスクロールを早くすればさらに強烈な妨害に。

ゲームデザインとビジュアルデザインを見ていると、落ちものという、これまでのコナミとは違った路線に挑むために色々な苦労があったことがうかがえます。

シューティングゲームで自機が撃つ弾を「破壊」ではなく「創造」、つまりブロックの形を整えるのに使う逆転の発想は、流動的なゲーム展開を生み出しています。この流動性は二人協力プレイで有効に作用し、楽しさと笑いを生み出します。

手元に実機があり、ゲーム仲間がいるなら、ふたりでコントローラを握ってみてください。シンプルで懐かしく、熱中できる、実にファミコンらしいテイストを味わえますから。（**Y**）

ファイナルファンタジーIII

ジャンル
RPG
メーカー
スクウェア
発売日
90.4.27
定価
8,400円

海外では発売されず、内部構造の複雑さゆえかニンテンドーDSでの完全リメイク版が発売されるまで一六年間も移植されなかった、ファミコン最高レベルの完成度を誇っているのが『ファイナルファンタジーIII』。日本国内ゲーマーには「最後の五時間ノーセーブを誇る地獄のダンジョン」、海外ゲーマーには「ファミコン最強のRPGがついに発売されなかった」というトラウマを、それぞれに強烈に植えつけた問題作である。

一番出来がいいRPGとくれば……

ファミコンRPGファンに一番好きなRPGを挙げさせてみると、「王道上等でドラクエかな」「メタルマックスのヒャッハー感がイイ」「桃太郎伝説のギミックは最高」「**ウィザードリィこそ真理**」という具合にヒートアップし、間違いなく結論が出ません。

しかし、**一番出来がいいファミコンRPG**という質問には、かなり多くのRPGファンが答えるであろうRPGこそ『ファイナルファンタジーIII（以下、FFIII）』です。

プレイヤーは最初に登録した固定の4人組。

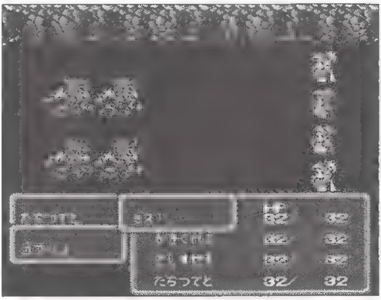
これは前作『FFII』では突然激弱の状態で仲間に入ってきて、そこから必死に育成し、装備に金をかけてなんとか使える状態になった途端にコロコロ入れ替わっていくゲストキャラシステムを廃止したということで、前作に苦しめられたトラウマを持つプレイヤーには大変ありがたいシステムです。

そしてFFシリーズ独特の凝った画面構成、軽快で高速な画面スクロール、洗練されつつもレスポンスのいい操作系というシステム部分も、円熟の極みに達しています。

ただ、『FFIII』はその完成度があまりにも極まりすぎていたせいか、『I』や『II』や『IV』から『VI』まではわり

と頻繁に移植されたものの、本作『Ⅲ』だけはまったく流用ナシの完全新作という形でニンテンドーDSで発売されるまでは、一度もリメイクされませんでした。

アメリカでは『FFⅥ』が『Ⅲ』として発売されたため結局発売されず、外人たちはDS版で発売されるまで触れることができないというありさま。


サクサク進む戦闘システム。当時のカセットの速さを最大限に活かした快適なテンポは、スマートフォンなどのゲームで再評価されつつある。

そこから苦節一六年、やっと出たDS版は**海外でかなり好評だった**ようです。

そんな『FFⅢ』はファミコンでもここまでやれるんだという驚きと感動を与えてくれます。**最後のダンジョンまでは。**

五時間ノーセーブ地獄

いや、いい出来のゲームだなあ、と多彩な転職システムを満喫し、超高速飛行艇に乗りながらサクサクプレイし、到達したのは最後のダンジョン。

なんと、最後のダンジョンに到達したときのレベルは**二〇台前半**です。

最後のダンジョンへの到達レベルのめやすが三〇台中盤から四〇台ぐらいだった従来のFFシリーズにしては、ずいぶん低レベルでの到着です。

しかし、この最後のダンジョンには途中で記録できるセーブポイントが一ヶ所もない上に、ダンジョンの中の敵は普通にこちらを殺しに来ます。

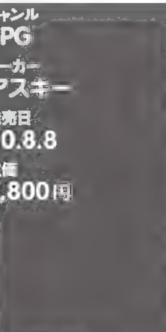
ダンジョンも異常に長く、普通にプレイしているとレベル二〇台前半だった仲間たちのレベルが、気付けば**四〇台に到達！**

そしてあれだけ大量に用意してあった回復用のポーションやエリクサーをガンガン消費して底をつき、苦節四時間の戦いが無駄になりダンジョン突入前!!**レベル二〇台前半からやり直し**となったプレイヤーは数多かったものです。

この『FFⅢ』のラストダンジョンは、吉田戦車がマンガのネタにするほど強力なトラウマを植えつけた逸話として、語り継がれていくことでしょう。（A）

忍者らホイ！痛快うんがちょこ忍法伝!!

ジャンル
RPG
メーカー
アスキー
発売日
90.8.8
定価
7,800円



『桃太郎伝説』の発売後、『桃太郎電鉄』より前に開発が発表されたにも関わらず、そこから開発が難航したのか発売が遅れに遅れること幾星霜。ついに発表されたギャグ満載忍者活劇RPG『忍者らホイ！』。たとえ中核になる人物がまったく同じでも実際に開発するメンバーが違えば出来に雲泥の差が出ることと、開発期間が長引くのは決していい知らせではないということを教えてくれた。

おお　きよし。いぬになるとはなにごとだ

『桃太郎伝説』のシナリオのさくまあきら、キャラクターデザインの土居孝幸、音楽の関口和之というコアメンバーが揃って同時期に手掛けた「**もうひとつのファミコンRPG**」それが『忍者らホイ！　痛快うんがちょこ忍法伝!!』です。

主人公はヘッポコとして名高い風の一族の忍者。とりあえず自分の名前を入力したついでに、友達の名前も聞いてきました。ここは**素直に**「**きよし**」と入力。

さて、ゲームを開始して、さっそくオナラで感情を表す「うんこくさい」師匠から、ドクロ一族を倒すために一時間以内にイベントをクリアせよとの密命を受ける主人公。

外に出たら、すぐに見える位置にいる犬に話しかけてみると、**その犬はなんと「きよし」！**　自分が友達の名前に入力したせいで、犬になってしまった「きよし」は主人公の行く先々に現れます。

ダラダラと最初のイベントをクリアして師匠のところに戻ると、師匠はガチでクリア時間を計っていました！

この褒賞金で装備を整えて冒険に出掛けるわけですが、まず主人公が最初に天狗から教えてもらえる術が『ドラクエ』でいうところのルーラに相当する「とびきり」という**超絶親切設計！**

体力回復より前に移動呪文を覚えるなんて親切すぎます。

こうして、たかまる、あかねとパーティーメンバーを増やしていきながら、なぜかたまに犬とか**うんのすけ（体力を回復してくれるうんこ）**を仲間に迎えつつストーリーは進行します。

ゲームを進めるにつれ異常に敵との遭遇率が上がったと思ったら、それは知らない間にアイテム欄に潜んでいる「ドクロのはたざお」が原因。

実はこのゲーム中、半分以上の時間、敵との遭遇率を上げてくれやがるこのアイテムがひっそりと蓄積していました。異常に敵と出会うようになったと思ったら、原因はお前だったのか！

こうして親切な部分と意地悪な部分がコントラストになって、よりロウブロウな感覚を楽しめること間違いなしです。

やっぱりどうしても比べてしまうわけです

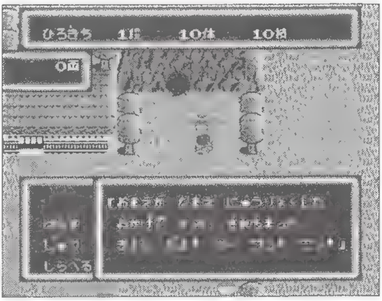
さてこの『忍者らホイ！』、何がすごかったかというと、その**発売延期っぷり！**　そもそも『桃太郎電鉄』よりも前に制作が発表されていたはずなのに、発売は遅れに遅れました。

ハドソンの『桃太郎伝説』から遅れること三年弱。ここまで焦らしてくれたアスキーの『忍者らホイ！』の出来とやらを拝ませてもらおうではないか！

……あれ？

画面のスクロールがなんとなくおかしいし、モタつくところあり。ウィンドウが開くときなんかも若干ガタついています……**『桃太郎伝説』と比べると。**

『忍者らホイ！』が教えてくれたこと、それは「中核メンバーが同じでも会社が違えば出来は変わる」「開発が長引いたからって出来が良くなるとは限らない」「むしろ延期を繰り返しているゲームは要注意」というゲームを買う上でとても素敵なサムシングを際立たせてくれるという意味があったのです。（A）



うっかり友達の名前を入力したおかげで、
犬にされてしまったきよし！ 筆者は悪くない。
こういったアイディアが満載なのもさくまあきら流だ。

特別企画

天才クリエイター飯野賢治、そのファミコンの時代

文=阿部広樹

SPEAKER FOR THE KENJI ENO

飯野賢治、享年四二歳。平成二五年二月二〇日、午後九時四二分没。

九〇年代の光学メディアを主な媒体にした次世代ゲーム機の時代の開幕を彩った時代の寵児が、その息を引き取った。

当時は相当に毀誉褒貶が激しく、好評価と悪評の振れ幅が激しく変遷した人物であったが、飯野氏自身は何も唐突に表れたスーパースターなどではなかった。

むしろ、下積みの人だった。

下積みと挫折の末に時代の機運に乗って人々の視界に入ったとき、彼自身は自己規定した「飯野賢治というキャラクター」になった。その現象が、飯野賢治だ。

飯野氏本人は当時自らをそう演出し、周囲もそう信じていたような頑迷な怪人物などではない。残念ながら、その事実を知るには長い時間と周辺の情報を要した。

結論から言えば、彼は真面目で小心者の、ただのゲームが好きな若者だったのだ。
飯野賢治というキャラクターではない飯野氏がどのような人物だったか、そしてどうキャラクターを確立していったか、未成年時代から振り返ってみよう。

ファミコン時代の飯野賢治

人々が普通に高校に通っている時期、高校を中退後に入社したゲーム開発会社インターリンクでは『ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部』のディレクションを担当している。
『ウルトラマン倶楽部2』は、ファミコンのディスクシステム用であった前作からカセットへとメディアを変えて発売された、弱冠低年齢向けのRPGである。
ウルトラマンが冒険をして怪獣を倒してレベルアップしていくが、金や装備といった概念がなく一度負けるとレベル1に戻される。
当時のRPGとしては意欲的に、ファミコン特有の小さいフォントで漢字を搭載していたのも特徴だが、セーブはいわゆる「ふっかつのじゅもん」でおなじみのパスワード方式だ。
丁寧に作ってはいるものの子供がターゲットなのに漢字表示に固執していたり、色々と辛さがにじみ出ている。『ウルトラマン倶楽部3』ではセーブもバッテリーバックアップが搭載され、漢字も廃止されたところからもわかるように過渡的な苦労もあったのだろう。
しかし翌年にはインターリンクを辞してゲーム制作会社EIMを設立。ちなみにEIM設立当時、弱冠・八歳だった。
当時、ゲーム制作活動と並行するように「ウクレレ飯野」のペンネームでゲーム雑誌『BeeP』な

どでも活動していた。執筆と開発の時期が、微妙に被っているのだ。

当時の『Beep』といえばアナーキーな編集方針と紙面作りでセガファンを「セガ人（びと）」と呼び、彼らの心を熱狂的に掴んでいた。

その熱気はすさまじく『Beep』の名を冠した雑誌が休刊したときには同時にゲームファンそのものをやめた人間まで身近にいた。

ゲーム雑誌の休刊が理由でゲームファンをやめるなどということはいまでは考えづらいが、いつのまにかゲームファンから雑誌ファンになっていたのだ、身近な人間が。当時はそれほどまでに、良くも悪くもセガ人への影響力を誇っていた雑誌だった。

当時のソフトバンクの専門誌の方針とはいえ、あまりにもカルチャー寄りな編集と他のゲーム機を敵視するあまり「偏ったセガファン」というマイナスイメージを他機種のゲームファンに刷り込み、対立を煽る遠因を作るようなところもあるゲーム誌だった。

ウクレレ飯野時代のキャラクターは「たまに毒舌を吐く、あえて空気を読まない気のいい兄ちゃん」という役割を担っていた。そういうクセの強い雑誌だったからこそ、その本来の個性が素直に出せていたと言えるだろう。

自らの会社EIMでは四本のファミコンゲーム開発を行うことになる。

●『一〇〇万$キッド　幻の帝王編』（ソフエル／一九八九年一月六日発売）

マガジンのミステリーマンガ『MMR』の作画・石垣ゆうきの最初のヒットマンガをゲーム化。カジノなのに、勝負がほぼポーカーで決着する。

●『ぱられるワールド』（バリエ／一九九〇年八月

一〇日発売）

迷路からの脱出路を作りながら敵を倒し脱出するアクションパズル。チュートリアル部分がないため初見では理解しずらいルールになっている。

●『たいむゾーン』（シグマ商事／一九九一年一〇月二五日発売）

横スクロールアクションゲーム。主人公が最初からブーメラン帽子という飛び道具を持っているのは評価できるが、途中難易度が突然高くなる。

●『わんぱくコックンのグルメワールド』（タイトー／一九九二年四月二四日発売）

前作から短期でリリースされた、横スクロールアクションゲーム。攻撃射程が極端に短い頭突きだが、そのぶん難易度もマイルドになっている。

この四本はどれも、完成度は決して低くはない丁寧な作りのゲームだったが、残念ながら題材自体が地味すぎた。その結果として『ウルトラマン倶楽部2』を超える知名度には至らなかったようだ。

この事実が、飯野賢治という気のいいゲーム好きの兄ちゃんにトラウマ、そこまではいかなくとも何らかの思うところを与えたのだろう。

その後、自らの設立したＥＩＭを閉じることになり、飯野氏は約一年ほどの活動停止状態に陥ることになる。

このＥＩＭ時代での経験が、彼が気のいい若造キャラの「ウクレレ飯野」から堅実なゲーム作りの「ＥＩＭの飯野社長」を経て、九〇年代のマルチメディアプレイヤー「３ＤＯ」の看板ゲームメーカーとしての「ＷＡＲＰの飯野賢治」へと変貌させる契機となったはずだ。

3DOの時代

WARPでの作品はEIMでのファミコン時代の諸作品の地味だけど堅実な作りとは完全に趣を変え、WARPの作品は破天荒であることが至上命題となっていた。

ゲームにおいてのでたらめな部分を隠しもせずに自らも派手なパフォーマンスで耳目を引き、「ゲームクリエイター」の虚像そのものを演じる姿は、いまにして思えば自分自身を鼓舞するようでさえあった。

その姿には賛否がわかれるが、それが飯野氏が決断した「飯野賢治というキャラクター」の回答だったのだ。

その姿は、堅実だけれども若干地味な横スクロールアクションゲームを作っていた時代からは想像できない。しかし、ここで自著の中でEIM時代を語っていた通り、それ自体を反省していたとするならば十分に納得がいく動機となる。

そして、それは初期にほぼ誰もが失敗を予想し口をつぐんでいた3DOに向けて『宇宙生物フロポン君』という、いい意味でファンキーなバカバカしさに溢れるパズルゲームを作り、さらに翌年にはバカバカしいゲームを「わざわざ3DOなんかで」作る威勢のいいWARPは突如として本邦初の本格的な3DCGを映画的に用いた『Dの食卓』を発売することになる。

『Dの食卓』はそれまでに見せていたバカバカしいまでのファンキーさをかなぐり捨て、父の精神に迷い込んだローラと、それを利用して父の精神の秘密を暴くローラという重厚な二重構造の物語となっていた。

『Dの食卓』は当然のように一九九五年の「マルチメディアグランプリ　通商産業大臣賞」を受賞し、

結果として3DOというマイナー機にもかかわらず、累計で一〇〇万本を超える出荷となった。

しかもその次に発売したのが、再びシリアスな顔などなかったかのような『おやじハンターマージャン』で、アニメーター・板野一郎による渾身のバカアニメーション以外はデタラメ感丸出しの「いつも通りのWARP」に戻ってることすら痛快だった。

これをもって、WARPが誕生しただけでも3DOには存在した意味があった、そう考えたゲームファンも多かっただろう。

デジタルの悲しみ、アナログな絶望

そしてWARP渾身の力作『Dの食卓』は3DOからプレイステーション、セガサターンへと移植されることになった。しかし、ここでプレイステーションにはゲームをメーカーの希望通りの初回発売本数を用意できないという問題があった。それも公平にみんなが少なくなるのであれば理解できるが、プレイステーション本体を売っているソニーのみが大量にソフトを発売し、過剰な在庫を余らせていた。

それが、二度目の挫折だった。

「WARPの飯野賢治」は、常に派手であれという「EIMの飯野社長」時代に得たであろう教訓に従い、新作『エネミー・ゼロ』のセガサターンへの対象機種変更をプレイステーションエキスポの会場で発表した。

気がついたときには、飯野氏は傲岸不遜で尊大な「WARPの飯野賢治」になってしまっていたのだ。しかし、このときはまだ良かった。ゲームファンの大半も、やりすぎだとは思いつつもソニーの仕打ちを知りWARPに対して同情的であったし、ゲームそのものも期待されていた。

しかし、この時点ですでに「もしかして、やりすぎたのではないか」と当時それほど近しくないはず

の知り合いにメールで漏らしている。
それは『エネミー・ゼロ』に打ち込みすぎるあまり「ファンキーだけれども直言の人」から「頑迷な怪人物」へと印象が変貌しつつあった「WARPの飯野賢治」というキャラクターとしてではない、素の飯野氏の心の揺らぎだろう。
そして発売された『エネミー・ゼロ』は、わざわざテストプレイして難易度への問題を指摘した遠藤雅伸氏と、ユーザーフレンドリーを重視しろと忠告した岡本吉起氏の忠告を無視して発売、まったく同じ点を全方位的に叩かれる結果となった。
飯野氏は、気付いたときには完全に小心な自らが創り出した飯野賢治になってしまっていたのだった。EIM時代の実直な面影は、作風にはもう残っていなかった。
飯野氏は飯野賢治という皆の恐怖が具現化した怪物になり、『Dの食卓2』を発売して様々な真意の伝わらない言葉を残し、多くの敵を残してゲーム業界から姿を消した。
正直、筆者がその数多い敵のひとりだったことは、飯野氏の名誉にかけて否定しない。

飯野賢治の代弁者

ここから先のことは、飯野氏がゲームという枠の外で行った、ほとんどのゲームプレイヤーにとって、おそらく興味の薄い事柄だろう。
飯野氏は、ゲーム開発のそのものの一線から遠ざかって、再びEIM時代のような挫折を味わい身動きが取れなくなっていたかというと、決してそうではなかった。
それはWARPからスーパーワープへと社名変更し、後に「フロムイエロートゥオレンジ」を設立してからの行動に表れている。
代表的なものでは自動販売機で電子決済をできる

ようにしたり、西武百貨店ではタッチパネル搭載の案内版を作成したりという活動を行っていた。

当時は冷ややかに見られていた「世の中をゲームのように面白くする方法」をゲーム開発で蓄積したノウハウによって模索し、提案するようになっていたのだ。

大ざっぱに言えば、いまはそれを「ゲーミフィケーション」と言う。

飯野氏は最後に、ゲーミフィケーションという形でゲームという枠組みの便利さ・楽しさを、ゲームの外に伝える役割を担ったのだった。

没後に公開された映像の中で飯野氏は、

●消費者視点……混乱しやすい部分を可能な限り排除し、すぐに理解&間違いの訂正ができること。

●設計……操作したことが即座にわかるように、わかりやすく反応すること。

●ブランディング……明確に突出した部分を一言で言い表せること。

という点を指摘している。ここでは「WARPの飯野賢治」が頑として受け入れなかった、ファミコン時代に血肉として培ったわかりやすさを重視している。

これは「WARPの飯野賢治」としての飯野氏が必死に否定しようとしていた、ファミコンソフトの下請け会社である「EIMの飯野社長」と和解できた、ということなのだろう。

いま人知れず、ファミコンの流れをくんだ方法論の上に立つ、面白くて便利な自動販売機やわかりやすい街のタッチパネルの恩恵を受けているのは、ゲーマーだって同じだ。数多くのゲーマーと和解できないままこの世を去ってしまった飯野賢治氏と、タッチパネルを通して和解してほしい。（A）

ダークロード

ジャンル
RPG
メーカー
データイースト
発売日
91.2.8
定価
6,800円

RPGを遊ぶためのゲーム機としてのファミコンが、プレイヤーの年齢的な成長と同期して名実共に黄金期から円熟期へと時代を変える節目になった『ダークロード』。街で発生する自由にミッションを受けてそれをクリアしていく、物語装置としてだけではなく冒険世界シミュレータとしての「もうひとつのRPG」の可能性を示した一作。一本道ではない自由なRPGを模索する時代の象徴。

ここまで育ったファミコンＲＰＧ

登場時にはあれほどシンプルだった日本のＲＰＧが、ついにここまで来ました！

思えば日本にコンピュータＲＰＧが紹介され、国産初ヒットのＲＰＧとしてブームを起こしたしたのは一九八四年一月発売の『ザ・ブラックオニキス』です。

そこからはアっという間にＲＰＧはパソコンで、そして一九八六年五月には『ドラゴンクエスト』を皮切りに、圧倒的なＲＰＧブームが巻き起こりました。

その後、マニアックに複雑化していくパソコンＲＰＧと、新しい形の物語装置としてのファミコンＲＰＧはお互いに影響を与えながら、独自の進化を経ることになり、**後のRPG大国・日本**を形作っていくことになります。

中でも本作『ダークロード』はパソコンで発達した**マニアックで硬派なRPGテイスト**を色濃く受け継いだ、ちょっと大人のテイストを誇る作品なのです。

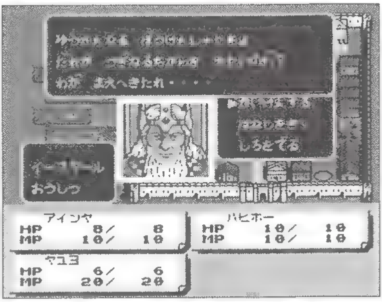
まずプレイヤーの作成から始まりますが、プレイヤー作成後はパーティーを組んで町の中のあちこちで発生する依頼を受注し、こなしていきます。ゲーム内では町の各種組合に所属して職業を選び働くことにより、冒険以外でも収入を得ることが可能です。

まずは冒険に出る前に町の中で働いて冒険の準備をしたり、そこからイベント

が発生したりする自由度は、まさにパソコンRPGを意識したものです。

一本道から外れる自由度を満喫

そうして町で働き、いろんな行動がカギになって発生する冒険を繰り返すこと。



街でミッションを受け、様々なストーリーが展開する。
1本道とはならい方向性を模索、
当時のパソコンRPG的な流れも吸収していた。

それは**シナリオに呪縛された一本道ではなく、自分の意思でゲームを進めること**に他なりません。

いくつも発生する依頼を選び見極めながらプレイすることができる……というより自分で考えながらプレイする必要があるので、一本道RPGに物足りなさを感じるようになったRPGファンにも充分に遊び応えがありました。

ゲームとしては直接の関係はないでしょうが、二〇〇〇年代の海外で勃興した『GTAⅢ』が代表するオープンワールド系ゲームや、『オブリビオン』が代表するその流れを取り込んで一気に復活した海外RPGの原流のようなゲーム内容となっているわけです。

こうしてファミコンRPG初登場から実に五年弱で、コンピュータゲームではない**テーブルトークRPGの流れをも取り込みつつ、**ファミコンRPGはマニアックなパソコンゲーマーをも唸らせるほど驚異的な進化を遂げました。

このように隠れた秀作RPGパブリッシャーだったデータイーストですが、本作『ダークロード』の続編にあたるゲーム『ウィザップ』『ダーククロウ』は共に、スーパーファミコンにてアスキーから発売されています。

特にRPGやシミュレーションで実験的かつマニアックなゲームを精力的に発表していたデータイーストとアスキーをまたいで発売されることになった**数奇な運命をたどったシリーズ**ですが、プレイしてみて当時のRPGの新しいことをしようという進取の気風を感じるに違いありません。

(A)

ゴルビーのパイプライン大作戦

ジャンル
パズル
メーカー
徳間書店
発売日
91.4.12
定価
4,900円

当時のソビエト連邦（現・ロシア）の書記長ミハイル・セルゲーエヴィチ・ゴルバチョフをゲーム化！ パイプを左から右へとつないでパイプラインを完成させる。パズルゲームとしての難易度はかなり高く、一瞬の判断ミスがパイプライン計画を狂わせる。徳間書店とコンパイルの版権に対する姿勢の大胆さと自由さには現在のゲームメーカーも見習うべきところがあるはずだという気もしなくはない。

のーみそコネコネコンパイル

八ビットの黄金期を彩った開発会社といえば、**コンパイル！**

地方のソフトハウスながらも生み出すソフトの尖りっぷりと確かなゲームの完成度は、まさに**広島県の誇り**でした。

このように『ザナック』『ぷよぷよ』『ガーディック外伝』などの名作でファミコンファンの心にも残っているコンパイルですが、ちょっと奇妙なヤンチャをかますソフトハウスとしてのコンパイルの姿も確実にあったのです。

そのようなコンパイルの一面を一番わかりやすく照らし出すのが、本作『ゴルビーのパイプライン大作戦』です。

さて、本作は画面右側から出ているパイプラインを、落ちてくる配管ブロックを使って左端のどこかにつなげるというゲーム内容になっています。

画面では、ハウス名作劇場のどれかで見たことがあるようなないようなデザインのロシア人二頭身美少女が応援してくれています。

ただ、「画面の端から端へ線をつなげる」というのはルール的には「同じ色を四つ以上並べる」とか「横・列隙間なくブロックを揃える」というルールよりも、遥かに難しい作業になります。

あまつさえ別にゲーム中にゴルビーが登場する必然性はまったくありませんし、実際タイトル画面とタイトル名以外には登場もしません。

そもそもゴルビーって誰やねん

さて、ここでいうゴルビーとは、一九九一年当時ソビエト連邦最後の最高指導者ミハイル・ゴルバチョフ書記長（大統領）の愛称でした。

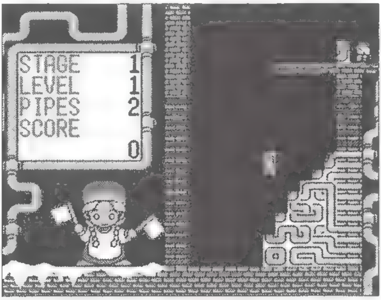
同年四月に来日したゴルビーのキャラゲーを、来日に合わせて出したという胆の坐わりっぷりには驚かされます。

コンパイルは『タッチ』の時点ですでにキャラゲーに対して大胆すぎる解釈を行うことで筆者の中では定評があるメーカーでしたが、いくらなんでも**社会主義国家の最高権力者のキャラゲーを作って売る**というのはすごすぎる発想力です。

いや、これ販売会社の意向なんじゃないのか……という意見もあると思います。

キャラゲーでもここまでハッチャけたコンセプトのものは、コンパイルのゲームを販売していた会社の他のラインナップを見る限りでも、そうはありません。

いくら当時世界的にも圧倒的に有名な政治家だったとはいえ、ここまで思いっきりフィーチャーしてタイトルに名前を



画面左側で応援してくれる女の子が可愛いことと、
失敗すると画面左上の少年が死ぬところが、
当時の日本が考えるソビエト的と言えなくもない?

入れてタイトル画面に顔を出すという、**他の会社だったら絶対に躊躇する**ことを平然とやってのける！

そこにシビレる憧れる！

しかし、このゲーム発売後のゴルビーは、年末までにクーデーターで自分は軟禁されるわ**祖国ソ連は崩壊するわ**大統領を辞任するわの、歴史に残るレベルでの波乱万丈の人生を味わうことになります。

ゲームよりオモシロい目にあってしまい、いろんな意味で目が離せない存在になりました。

たぶん未来の歴史の教科書に掲載されて、**未来の小学生によって写真に落書きされることがほぼ確定している**レベルの偉人のキャラクターゲームというのは、今後も生きているうちにすらなかなか拝めるモンじゃないでしょうな！　（A）

メタルマックス

ジャンル
RPG
メーカー
データイースト
発売日
91.5.24
定価
7,800円

「ヘンなゲームならまかせとけ！」でおなじみ、伝説のゲームメーカー・データイーストが一九九一年に発売したRPG。主人公は戦車に乗って賞金首を倒し、自身のマシンをパワーアップさせていく。本作の強烈なキャッチコピー「竜退治はもう飽きた！」を考案したのは本作のプロデューサーでもある桝田省治氏。ちなみに桝田氏は「ヘンなゲームなら～」も考案、社員には不評だったらしい。

竜退治は もう飽きたぜヒャッハー

スーパーファミコンが大ヒットしていても、メガドライブが大容量カートリッジでオリジナルRPGを出すために頑張っていても、PCエンジンがCD-ROMでパソコン移植RPGを華やかに展開する準備を進めていても、**やっぱりRPGはまだまだファミコン！**

そのファミコン現役を象徴していたのが、本作『メタルマックス』です。

実際にスーパーファミコンほかの次世代機が出そろっても、ファミコンで発売されるゲームは技術的にも円熟の域に達し、特にRPGは爆発的な進化を遂げてプレイヤーを楽しませてくれていたモノ。

そして、そのファミコンRPG円熟の時代を日本に知らしめたのが、本作『メタルマックス』です。

時はまさに世紀末、戦車乗りになりたい主人公が親の反対を押し切り家出して、戦車を駆って賞金首を追いかけるハンターになるという筋立てです。

もちろん最初から戦車がもらえるわけはなく、戦車を求めて情報を追いかけます そのためには荒野にのさばるモンスターをブチのめしていかなければならないわけですが、**しょせんは人間。**

アリとかに勝つのが精いっぱいで、ちょっと強いモンスターにすらボコボコにされがちです。ガソリン携行缶に足が生えたマヌケな見た目に騙されて、舐め

頼もしい戦車の主砲攻撃！ 戦車のありなしが
冒険者の価値を決めるといっても過言ではない
殺伐っぷり。生身の戦いには戻れない！（死ぬから）

てかかるとひどい目にあうこと請け合いです。やはり**人類は火炎放射には弱い**ということを思い知らされました。

しかし、ひとたび戦車を手に入れさえすればもうこっちのもの。

いままで散々に蹴散らされたガソリン携行缶でも、戦車の力あふるるたくましい砲撃の前にはもう**木っ端みじん！**

ヒャッハー、**なんだそりゃカナブンの屁か？** もう火炎放射なんぞ屁のツッパリにもならんですよ！

この荒んだ時代にようこそ

……このように、戦車に乗って殺伐とした世紀末の荒野を冒険しながら、新たな戦車をゲットし強化していきます。

戦車が通れない場所を冒険するときは、仲間の肉弾戦に特化したソルジャーがメインになります。しかし、戦車に乗るとあんまり役に立たないソルジャーでも、**生身で戦うよりかは遥かに強い**のがメタルマックスの鉄の掟！

やっぱり戦車を魔改造しながら進めることになるわけです。

さて、この『メタルマックス』シリーズは徹底してテーマを戦車と改造に充てているだけあって、エンジンを強化したり特殊兵装搭載用の穴をあけたり装弾数を増やしたりと、それぞれに**戦略性の高いパワーアップを施せる**のが魅力。

敵の装甲をぶち抜く徹甲弾を使用するもよし、砲弾の節約のために機銃を強化してもいい。いっそ直接攻撃力よりも特殊効果を発揮するミサイルを増設するのもひとつの手です。

こうして『北斗の拳』や『マッドマックス』を彷彿とさせる殺伐とした世界でひとり、またひとりとならず者を狩るうちに、いっぱしの賞金稼ぎとして認められていくわけです。

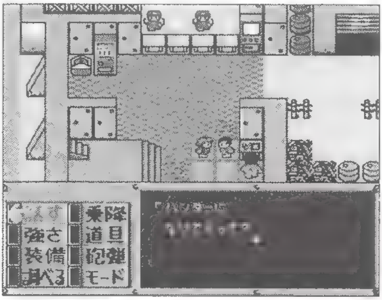
指名手配犯を追い、戦車を強化するこれぞ世紀末のハンター伝説！

ファミコンRPG円熟の時期

『メタルマックス』が発売された時期、そろそろ次世代機に席を譲ろうという風潮がゲーマーの間では強かったものですが、どっこい**ファミコンゲームはまさに円熟の時代を迎えていました。**

とりわけRPGはこの時期になって、ファミコンでは突出していた。大巨頭『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』シリーズに伍する秀作RPGが出揃ってきたわけです。

特に、シリーズ自体は『ダークロード』『ヘラクレスの栄光』、そして本作『メタルマックス』とバラバラだったものの、ファミコンで秀作RPGシリーズの種を播いていたデータイーストは、**隠れたファミコンRPGメーカーとしての側面**もありました。



叩き出された実家の整備工場。なんだかんだ言いつつ、今後も何度となく帰ってくることになる。いつでも実家に戻って家業を継ぐことも可能!

本作『メタルマックス』はファミコン版もスーパーファミコンへのアップグレード版の『メタルマックス　リターンズ』も双方ともバーチャルコンソールで購入可能。ファミコンのテイストを味わうならばむろんファミコン版ですが、実際にいまプレイするならば、スーファミ版の『リターンズ』をオススメします。

続編もニンテンドーDSで発売されている『メタルマックス2：リローデッド』と『メタルマックス3』が好評発売中。

特に『メタルマックス2：リローデッド』はシナリオの大幅のボリュームアップが行われていて、かつてスーパーファミコンでプレイしたゲーマーにも納得のリメイク。

いまRPGでカセットの電池が切れてる……なんて場合はバーチャルコンソールで試してみて、いまの時代の本格派ドット絵&コマンド選択型RPGである『メタルマックス2：リローデッド』、そして『3』を楽しんでみるのも良いのではないでしょうか。（A）

飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ

ジャンル
アクション
メーカー
カルチャーブレーン
発売日
91.6.21
定価
6,300円

カルチャーブレインの看板タイトル『飛龍の拳』の番外編的な位置付けとなる本作。いわゆるストーリーモードは存在しておらず、プレイヤーは拳法、空手、キックボクシング、ムエタイ、マーシャルアーツ、プロレスなどの達人を選択、世界格闘技大会を勝ち抜いていく。ミニゲームをこなすことでボーナスポイントを獲得、キャラクターの能力を多種多様にカスタマイズできるのも楽しい。

「総合格闘技」という空気

『飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ』は九〇年代という時代を反映した総合格闘技ゲーム。「**心眼システム**」という独特の防御システムによりテンポ良い攻防が可能で、格闘王・前田日明兄さんに似た人やジャッキー・チェンっぽい人、ベニー・ユキーデに似た人らが入り乱れる夢のカードが実現できます。ファミコンとしては珍しいリアル路線の格闘技ゲームだったこと、そして「心眼システム」が先進的だったこと、様々なキャラ育成ができたことから筆者は大いにハマったものでした。

本作が生まれた背景にはいまで言う「総合格闘技」、当時の「異種格闘技戦」のムーブメントが存在しています。総合格闘技とは打撃系と組み技系を「総合」し、共に戦えるルールのこと。パンチやキックで戦う、ボクシングや空手などが打撃系。投げ技を使う、柔道やプロレスなどが組み技系。従来ルールでは打撃系と組み技系が同じリングで戦うことが難しかったのですが、総合格闘技ではプロレスvs空手など夢の対決が実現できました。ファンには**新たな格闘技の誕生に立ち会っている**という思いがあり、総合格闘技人気は高まっていったのです。

「心眼」という発明

そんな空気感の中で誕生したのが本作です。

『飛龍の拳』シリーズは「大魔神の復活を阻止すべく、五人の龍戦士が戦う」という伝奇的要素を含んだゲームですが、本作だけは例外。拳法、空手、キックボクシング、ムエタイ、マーシャルアーツ、プロレスといった八流派の格闘家が世界格闘技大会を勝ち抜いていく、純然たる格闘技ゲームとなっており、龍飛やワイラーといった龍戦士らも法力を封じたひとりの格闘家としてリングに上がります。なお、本編で紅一点だったミンミンは今回お休みですが、女性キャラオンリーの格闘ゲームが出る現在からは考えられない仕様です。

伝奇格闘アクションの作り手たちに「総合格闘技ゲームを出したい」と思わせるばかりか、既存の女性キャラすら削らせてしまうのですから、総合格闘技ブームのすさまじさがおわかりいただけると思います。

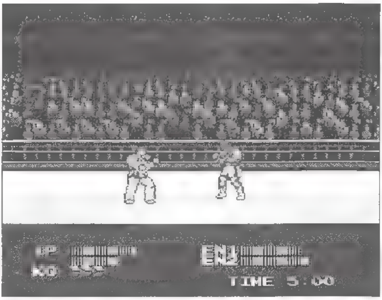
本作は打撃を中心に、初期の総合格闘技の空気を色濃く再現しています。それは、様々な格闘技から集まった**猛者たちが、面子を賭けて互いの長所をぶつけ合う**、ゴツゴツとした試合感。拳法家やボクサーには組み技が存在せず、寝技はプロレスラーの専売特許というゲーム内設定がなんら不自然ではなかった時代。マウント（馬乗り）からの打撃が未だ解禁されていなかった頃の、未踏の荒野としての総合格闘技です。

本作を本作たらしめているのが「心眼」システム。格闘技における防御をテーマに、スリリングな戦いを可能としています。そこには、格闘技をゲーム化するという難事業に挑んだ作り手の工夫が見て取れます。

当時のビデオゲーム界において、格闘技をどうゲーム化していくかは一大テーマで、中でも防御をどうするかが問題でした。ボクサーが華麗に身をかわすスウェーや、空手家が攻撃を受け止める受け。こうした防御テクニックと、その根底にある「**相手の攻撃からいかに身を守るか**」という思想は、格闘技の試合とケンカを区別するもの。防御がなくては格闘技的な戦いを充分再現できないのですが、防御があまりにも簡単だったりすると消極的な戦法が有利になりますし、難しいと攻・防が楽しめません。さらに本シリーズにおいてはファミコンというハード上の制約があり、大きなキャラクターをダイナミックに動かすことが難しかったのです。

そんな中、本シリーズは「心眼」システムを提唱しました。これは自分や相手の「隙」をマーカーで図示するというもの。

試合中、自分か相手の身体には、上・中・下段のいずれか、隙のある場所にマーカーが表示されます。自分にマーカーが出た場合はこれを守り、相手のマーカーを攻めていくというのが主な流れ。これにより、**シンプルな操作で息詰まるような戦いが可能**で、カンフーアクション映画に見られるような、スピーディな組み手風ファイトも夢ではありません。条件次第ではラッシュが可能な星マーカーや投げ技が発動する緑マーカーなど、様々なマーカーが出現。一発逆転など熱い展開をもたらします。マーカーを狙って攻撃するだけではありません。拳法家が上段パンチをガードしたときや、プロレスラーが中段キックをガードした際など特定条件下において、腕を取っての背負い投げや、蹴り足を掴んでのキャプチュードといった返し技が発動するため、攻防は緊張感あふれるものとなるのです。



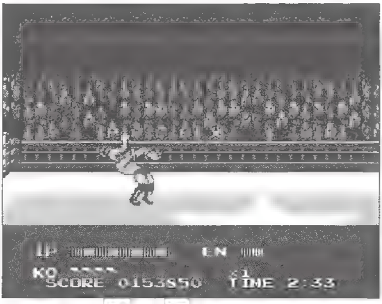
空手家とボクサーが夢の対決。左側の空手家の胴体に出ているのが隙を表す「心眼」マーカー。
空手家はこれを守り、ボクサーは狙い打つのが基本。

プロレスラーであれば、投げ飛ばした相手にスリーパーホールドやボストンクラブなど寝技を仕掛けることが可能。当時の総合格闘技ムーブメントの中心的人物であるスーパー・タイガー選手が提唱した「打・投・極」の理念そのまま（離れて打撃、近付いて投げ、投げた相手に関節技を掛ける）のファイトが展開できるのです。

先鋭化する格闘ゲーム

このようにユニークな「心眼」システムですが、当時としては操作量が多いことに配慮したのか、通常の「スタンダード」操作の他に、簡単な「れんしゅう」、高度な「スーパーテクニック」というモードが用意されているのも面白いところです。

「スタンダード」では上中下段の防御はそれぞれ十字キーの上・前・下で行い、攻撃の場合はこれにボタンを組み合わせる必要があります（たとえば上段のマーカーを打つ場合は上＋ボタン）が、投げや特殊技はオート発動。「れんしゅう」はどこに隙ができようと十字キーの前とボタンワンプッシュですべて防御と攻撃が可能。「スーパーテクニック」では「スタンダード」の自力防御と自力攻撃に加え、すべての投げ、特殊技、必殺技をコマンド入力で自在に出すことができます。



プロレスラーがムエタイ選手にジャーマン!
異なる格闘技を極めた男達がぶつかり合う夢の対決、それが本作における総合格闘技だ。

時の流れとは恐ろしいもので、当時は四苦八苦して遊んでいた「スーパーテクニック」も、**いまの格闘ゲームと比べると充分にシンプル**。格闘ゲームは先鋭化の極みにあるようなジャンルですが、その進歩がいかに高速だったかがわかろうというものです。

メモ帳が埋まる感覚

本作の世界を深いものとしているのがキャラクター育成です。

メインとなる「サーキット」モードでは、既存のキャラクターの名前を変えたり、能力値を自由に変更した状態からゲームを始めることが可能。試合の合間のトレーニングでは、ボタン連打でバーベルを上げたり、飛んでくるマーカーを打ち落とすなどのミニゲームをこなすことでボーナスポイントがもらえ、能力値を伸ばしていくことができます。「たいりょく」や「すばやさ」を伸ばし、やたら打たれ強かったり、動きが素早かったりするキャラを作るもよし。「わんりょく」を鍛えて投げ技による一発逆転を狙うもよし。逆に特定のパラメータを低くした修行用など、実に多彩なキャラクターが作れます。

データがカートリッジ内へのセーブではなく、パスワードによる管理なのは一見不便に見えますが、これは紙と鉛筆さ

えあればいくらでもキャラクターが量産できるということ。当時はメモ帳を書き潰すくらいに色々なキャラクターを育成したものですが、いつの間にか紛失してしまったことが本当に、本当に悔やまれます。悔やまれますが、また新たな気持ちでゲームを楽しめるということですから、これはこれで幸せなのかもしれません。

いまはiPhone内蔵のカメラでパスワードを管理していますが、メモ帳がどんどん埋まっていくあの感覚がないのは少し寂しい気がします。

難事業に挑んだ魂

格闘技ゲームに新たな地平を切り拓いた本作ですが、奇しくも同じ年に発表された『ストリートファイターII』が大ブームとなり、格闘ゲームの基礎を築き上げます。

前述した「防御」のテーマに『ストII』が出した答えは「打撃と投げとガードの三すくみ」。

レバーを後ろに入れるだけで打撃を防御でき、防御は投げに負け、投げ（るための接近）は打撃に負けるという関係です。

この三すくみが有効かつ爽快に機能するためには、格闘技としてのリアルから少し離れたジャンプ攻撃が必要。そして、巨大なキャラがジャンプしたりダイナミックに動くには業務用基板のハイスペックが必要だったのです。この防御システムは現在も使われているのですから、その汎用性と優秀さがわかるでしょう。

「心眼」システムは格闘ゲームにおけるスタンダードとはなれませんでしたが、ファミコンという制限と格闘技へのこだわりの中、シンプルかつスピーディな戦いを実現した手腕は評価されて然るべきです。そこには格闘技という一大テーマに挑んだ、**作り手の魂**が存在するのです。

（Y）

格闘家の能力を表す様々なパラメーター。
たとえば「たいりょく」が高いとHPが多くなる。
身体を鍛えればパラメーターを自由に上げられる。

すごろクエスト ダイスの戦士たち

ジャンル
RPG
メーカー
テクノスジャパン
発売日
91.6.28
定価
6,500円

『熱血硬派くにおくん』でおなじみのテクノスジャパンが贈る、ファンタジーすごろくRPG！ 個性的なダイスマンを呼び出し、サイコロを振ってゲームボード風のシナリオを戦い抜こう。冒険を進めるうちに、どんどん装備が整い強くなっていく要素やシナリオの連続性といったRPG要素もうまく取り込んだ意欲作。Wiiや3DSのバーチャルコンソールでも絶賛販売中！

『くにおくん』だけがテクノスじゃないんだぜ

ファミコン時代のテクノスジャパンといえば、RPG要素ありのバトルアクション『くにおくん』シリーズが思い出に残ってる方が多いかと思います。

同一機種で同系統シリーズを進めるたびに**ノウハウが秘伝のタレのように蓄積**して深みを増し、完成度が上がっていくというのは、プレステ2時代のアトラスのRPGシリーズが『ペルソナ4』となって結実し、日本一ソフトウェアが『ディスガイア』を育てたのと同じ。

つまり、アトラスのRPGシリーズと同じようにファミコン時代の『くにおくん』シリーズは本当に素晴らしい傑作ぞろいだったのです。だからといって他に何も出してなかったのか？ 他はダメだったのか？ というとさにあらず！

本作『すごろクエスト』は『くにおくん』シリーズに負けず劣らず丁寧な作りのすごろく風RPGだったのです。

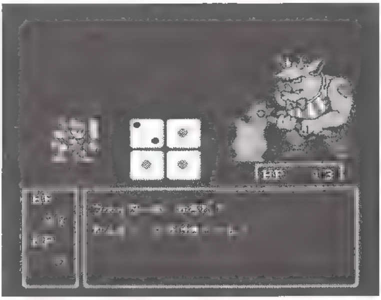
積み上がるダイスに心臓バクバク

オープニングは、いつものテクノスジャパンのファミコンゲームのタッチそのまま、ファンタジー世界。

ここでそれぞれの理由で集まった戦士、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフの四人の中から冒険者をひとり選んで、すごろクエストを開始！

ダイスを振ってマス目を歩きイベントや戦闘をこなしてゴール＝クエスト完了を目指すというすごろく風ゲームになっていて、冒険開始のたびに四人のうちの誰かを選びます。

RPGだけあってレベルアップや装備やアイテムの概念があり、さらに力のダイス（さいころ）と魔法のダイスが存在。これがダイスやレベルによってモロに出目が変わる上、キャラクターによってはダイスの得手不得手まであります。



バトルの最中に積み上がるダイス。
3個積み上がってから負けたときのダメージはゲームのみならず精神にもヒリヒリ来る。

戦闘はダイスマンというダイスを投げるお助けキャラが参加、力／魔法のダイスを敵味方で互いに振り合って数値が上回ったほうがその分ダメージを与えます。

同点だったらダイスが積み上がり、またダイス投げして**勝つまでダメージ量がどんどん蓄積**。

これが一個ぐらいならまだ耐えられますが、二個〜三個と積み上がるとバトルの緊張感がうなぎ上りの**一撃必殺オアダイ！** うおー！ ま、負けられねえ！

しかも、ダイスマンの中にはダイスをこっちのダイスマンに直接ぶつけて気絶させてきやがる奴までいる始末。

このように、単純なルールにRPG要素が上手くマッチし、その上ゲームを盛り上げる**ダイナミックなインチキスキル**まで盛り込まれ、すごろくRPGとして丁寧な形で昇華しています。

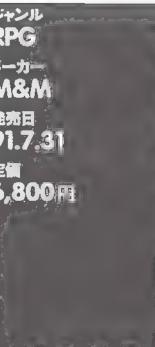
ひとりだけ集中的に育てるか、均等に育てて場面に対応した冒険者を使うか？

すごろく型にはなっているけどれっきとしたRPGの本作は、一人プレイのみ対応しています。複数プレイなら、世界観を受け継いだ『すごろクエスト＋＋ダイスニクス』が多人数参加型になってスーパーファミコンで発売されています。

テクノスジャパンのゲームで出来がいいのが遊びたい、でも『くにおくん』以外を見てみたいというプレイヤーには一見の価値あり。ダイスを振って、賽の目に運命を任せる旅に出てみよう！（**A**）

おたくの星座

ジャンル
RPG
メーカー
M&M
発売日
91.7.31
定価
6,800円



ストーリーを『男一匹ガキ大将』の本宮ひろ志、キャラクターデザインを『ストップ!!ひばりくん』の江口寿史が担当、ジャンプ黄金期を彩った超豪華メンバーが送る異色のRPG。後にPCエンジンCD－ROM2でリメイク版、さらに一九九四年にはOVAも発売された。女が世を席巻、情けない男は「おたくちゃん」と蔑まれる時代に立ち上がった熱き男の冒険を描いている。

人気マンガ家が本当にゲームを作った！

さて、九〇年代初頭といえば文化人や芸能人やマンガ家が自分でゲームを作り始めた時代でした。

それまでは**ゲームタイトルに名前を冠した名義貸し**が主流でしたが、その一方でネームバリューのある人々が本格的にゲーム制作に乗り出した時代でもあったわけです。

そんな中、**男の魂を描かせれば当代天下一の本宮ひろ志**が原案を担当し、**美少女を描かせれば当代宇宙一の江口寿史**がキャラクターをデザインする、ジャンプ系当代最強のふたりのマンガ家が夢のタッグを組んだのが本作『おたくの星座』だったというわけです。

色んな意味で殺しにかかる！

ゲーム中では、まだ現れてない真の男以外のすべての男は「おたくちゃん」もしくは「シュラ」と呼ばれています。「シュラ」はただの雑魚モンスターですが「おたく」のほうは、いまで言うところの「オタク」とは違う認識のようです。どちらかというと、当時すでに古かった「根暗」とほぼ同義語で使われてます。

とりあえず装備を整えてみるか……と思いながらショップに向かうも、**お金がありません！**

どういうことだと思いつつ装備を確認

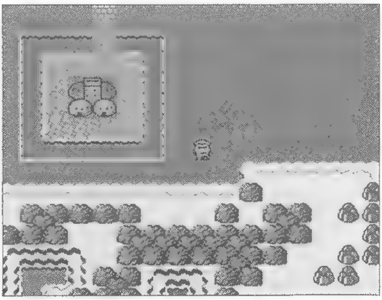
すると……なんと自分は無一文で、あまつさえ**何も装備していません**でした！　「男だったらとにかく戦え！」という意図をまざまざと見せつけられながら町の外に出てみると、いきなり人間型の敵と遭遇です。

裸一貫の無一文で放り出されたところから若干覚悟はしていましたが……最初から**あからさまに自分より強い敵**との遭遇です！　もちろん死、あるのみ（自分の）。

どうやら、この世界は普通にレベル1&装備なしの自分より強い敵が闊歩する弱肉強食の世界！　なおかつ敵は慎重に選びながら戦わなければならない様子。

八〇年代中盤の『ドラクエ』登場以前のパソコンRPGのような、**お客様をあからさまに殺しにかかる**ナイトメアな難易度設定と言えます。

しかも、主人公以外のメンバーはシナリオが進むごとに加わるお楽しみ仕様、すなわち味方がひとりもいない序盤が一番きつい状況になっているわけです。



「おたくちゃん」に対してシナリオ的にもバランス的にもハードコアかつスパルタンな世界。冒険してみると、即座に勝てない敵に遭遇できる。

説教の果てに待つものは？

主人公が「おたくちゃん」という扱いを受けることで、このゲームを貰ったであろう「おたく」をゲーム内でうっすらとディスりつつ脱オタを勧め、真の男になるべく洗脳される筋立ての本作。

しかし、ゲームというゴツい本宮番長からの説教じみたゲームプレイを超えて、パッケージに登場する江口オーロラ五人娘と出会う**感激はひとしお**です。

本当に絵が上手い人が描いた美少女って古びないもんだな……と思いながらプレイする冒険の果てに待つもの、それは筆者の口からは言ませんが（ヒント：**サラリーマン金太郎大酋長**）、現実同様に難しい脱オタ目指してがんばりましょう！

（A）

メタルスレイダーグローリー

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
HAL研究所
発売日
91.8.30
定価
8,900円

一九九一年に発売されたSFアドベンチャーゲーム。任天堂・岩田社長の古巣であるHAL研究所が自社ブランドで出した最後のゲームであり、☆よしみる氏によるストーリーとキャラクターを全社を上げてバックアップ、四年以上もの歳月をかけてファミコンの限界を極めたグラフィックとサウンドを実現した。ファミコン末期ゆえに流通本数が少なく、一時はド級のプレミアムがついていた超レアソフトだ。

岩田社長の古巣が支えた 究極の同人ゲーム

『メタルスレイダーグローリー』は、**かつてもっとも有名と言われたプレミアソフト**。中古価格が数万円まで高騰したのは、ファミコン末期に発売されて極端に流通量が少なかったからです。

さほど売上が見込み難かった一九九一年当時とはいえ、生産がごく僅かに絞られた理由のひとつは「大容量」でしょう。**ファミコン用カセットの中でも最大の8メガビットを使用、特殊チップまで積んだ贅沢な仕様**だけに、そう多くは作れなかったのかもしれません。

すでにスーパーファミコンの発売から九ヶ月後、なぜここまで世に送り出すのがズレ込んだのか？ **クオリティに妥協せず、とことん作り込んでいたからです。**

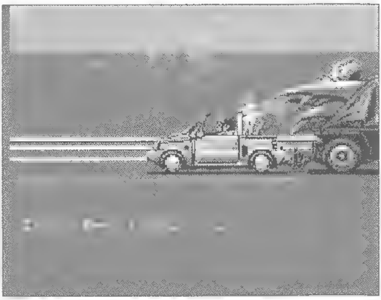
その始まりは、マンガ家の☆よしみる氏が手伝っていたゲームメーカーに提出した企画から。当初はディスクシステム用の予定が、壮大なプロジェクトになりそうなのとROMの容量アップもあり、カートリッジに転換したと言われます。

とてもファミコンとは思えない規格外のグラフィック。いま見るとありふれた絵にも思えますが、二〇年以上も経った現在でもそう古臭くは感じないのが逆にすごい。アニメ風のキャラが鮮やかな色使いで描かれ、表情や動きも豊か。小さなキャラを動かすのは得意でも大きな絵は苦手なファミコンにとって、**もっとも**

向いてないことを力ずくで実現してるわけです。

開発から販売までは実に四年以上。最初の一年は☆よしみる氏ひとりがシナリオ・絵コンテを描いてグラフィックのドットまで打ち、会社の人が参加してからもすべてのグラフィックに手を入れる凝りよう。

その会社は、任天堂に合併される前のHAL研。現・任天堂社長の岩田聡氏や『大乱闘スマッシュブラザーズ』の桜井政博氏の古巣が、☆よしみる氏が納得行くまで作り込むのに付き合い続けた本作は、**究極の同人ゲームと言えるでしょう。**



ほぼ不可能と言われていたファミコンでの全画面グラフィックを、☆よしみる氏のドット芸とHAL研のテクノロジーにより力ずくで実現!

ファミコンなのに美麗グラフィック動きまくり！

時は西暦二〇二六年。日向忠は、妹のあずさや学校時代の同級生エリナとともに重機などの操作代行をする仕事をしていた。ある日、作業用のメタルギアアーム（重機ロボ）を買った忠が試運転をすると「創造主を探せ……。地球は危機に瀕している……」というメッセージが流れる。コックピットの外に出ると、それは戦闘用のMS（メタルスレイダー）に姿を変えていた——。主人公の日向忠となり、MSの謎を探るアドベンチャーの始まりです。

開幕から入魂のグラフィックは出し惜しみなく全開。「みる」「はなす」といったコマンドを繰り返し選ぶ古典的なアドベンチャーっぽさも、次の感動を高めるヒキでしょう。MSを売った店主のゲンが帰ってくるのを待ち、事情を聞いてみたものの要領を得ない。

そんな本編の話より、ゲンがものを投げ渡したり、エアポートに向うクルマが風を感じて疾走するような、**ドラマ的に軽く流していいところが動く動く。**

『ドラクエ』のキャラが横並びしすぎると画面がチラつくのは有名ですが、それをスプライト（キャラを表示するブロッ

ク）を微妙にずらして回避し、かつ表情や動きのチップを別に用意して取っかえ引っかえする手間のかけ方。**アニメさせるためのすさまじい執念をサラッと見せるさり気なさに慄きます。**

美少女だらけの元祖ギャルゲー！

ゲンがMSを仕入れたという衛星軌道上のターミナルステーションに、宇宙船を借りて赴く忠たち。居住区を担当するシルキーヌ主任（金髪美人）やターミナルの責任者ジフ（男）やメカニックの専門家（男＋美少女ふたり）と会って情報収集を……ちょっと待って！ **やけに女性率が高くないですか？**

そういえばゲンの店でバイトしてるチャーミーも美少女、シルキーヌの秘書

どこに行っても美少女や美女があまねくいる☆よしみるワールドで、挨拶代わりに口説いたりする。さすが女好きという設定！ 僕らも大好きさ！

である小夜子もゾッとする美女、忠と共に行動してるエリナもあずさも美少女で、男女の比率が一〇対一ぐらいの感じ。一二八枚ものグラフィック一枚ごとに精魂込めた☆よしみる先生の、**なるべく男は描きたくない美少女愛がほとばしっています。**

しかも、ほぼすべての女性を「みる」でまじまじと凝視して、「はなす」で口説きにかかる忠。**ひとりは今晩の予定が空いてるところまで迫れましたが**、横にエリナさえいなければ……。ファミコン用のギャルゲーに認定していいですか？

ゲンの宇宙船にはバスルームも完備してて、空気を読んでお風呂に入るエリナ。**美少女の全裸と妹のパンツが見られるファミコンソフトは『メタルスレイダーグローリー』だけ！**

ダンジョンもリアルタイム戦闘もあり！

女の子を口説くついでに、いや謎のMSの手掛かりを探るうち、登録されたパイロットが忠の父であり、MSは、八年前にたった一機だけ作られた試作

機「GLORY」であること、製造メーカーが月にあったI.S.D.Cだったと突き止める忠たち。

絵と同じぐらい練り込まれたストーリーも息もつかせぬ二転三転。八年前の隠蔽された事実とは、人類が異星生物と接触したことをパニックを恐れて情報を伏せ、新兵器のMSを投入して辛くも勝利を収めたこと。しかし、異星生物は変身能力を持ち、情報規制をいいことに真実を知る人間を皆殺しにして社会に紛れ込み、絶対数を増やして反撃の機会をうかがっている。真相に近付く忠たちの宇宙船に怪物が現れ、さらわれるあずさ……。

どれもが侵略SF映画としては見慣れてる＝燃える要素で、**大好物ばかり並んでいるSF満漢全席です。** たまたま入ったレストランが、GLORYの開発者と同じ「ヴィヴァーチェ」という名前で、ウェイトレスから地図を渡されて行ってみたハンバーガー屋の地下には秘密の軍事施設があった！ というのは、**偶然の重なった超展開にもホドがありますけど。**

絵のキレイなテキスト型アドベンチャーだと思っていたら、あずさを救出に行った荒廃した居住区でダンジョン探索がスタート。基本システムが会話型なので、前進しかできない移動で同じような部屋が何階層もあるエリアをぐるぐる……**グラフィックに全力投球しながら「ダンジョンも入れちゃえ！」って無理ゲーもやるのがゲーム業界の若さってやってですね。**

そしてラストバトルはなんと！ **リアルタイムの擬似3D戦闘ですよ。** 探索パートで画面をカーソルで探し回るシステムを流用して、敵機に照準を合わせるシューティングもどきにしたトンチに感動です。

猛烈に激レアで知名度の割に遊んだ人も激レアなのに配慮して、後にスーファミ用にニンテンドウパワー（ローソンでの書き換えサービス）専用ソフトとしてリメイクされました。泣く泣く削られたシナリオが一部復活し、グラフィックも☆よしみる先生がみずから色数を増やしたりアレンジ。どんだけ愛を注ぎ込みますか！

現在はWiiのバーチャルコンソールでファミコン版が遊べますが、**忠が美女を口説き落とした後の夜のメタルスレイダーはいつ配信されますか？**（その予定はありません）

（T）

ドラゴンズレア

ジャンル
アクション
メーカー
エピックソニー
発売日
91.9.20
定価
5,900円

最初からクライマックス(←難易度的に)! 本家レーザーディスクゲーム版で一〇〇円玉を呑まれまくった『ドラゴンズレア』は、完全に別物になったファミコンでも鬼のように厳しかった。始めたばかりの最初の場面から、城の中に潜入するのに成功するだけでも一流ドMゲーマーを名乗る資格があるほどの難易度。ヒットポイントゲージがあるのにほぼすべての罠が即死という男らしさに痺れる。

滑らかに即死!

驚愕のアニメーションと**それを上回る驚愕の難易度**で、ゲーセン野郎たちのコイン、個づつ奪うことで名高い激ムズレーザーディスクゲーム『ドラゴンズレア』がファミコンに移植!

「やったー! これで、〇〇円玉を呑まれまくらなくて済む!」と喜び勇んでファミコン版の本作『ドラゴンズレア』を大購入!

城門の前にたたずむ、レーザーディスクゲームから引き続き登場の、**男一匹ダークさん。**

おお、横から見た画面にはなっていますが、ヤバすぎるドラゴンの巣に挑む無謀主人公のダークさんのキャラクターは大きく、ヌメヌメと滑らかにアニメーションします。

アニメーションの滑らかさを表現するためか、ダークさんの歩く・しゃがむ・這うなどの挙動は若干かなりモッサリしていますが気にしません。

さっそく城門に歩み寄ってみると、コウモリが飛んできます。スローモーな動作のダークさんも投げナイフで応戦!

ファミコン版ではなんとヒットポイントゲージがあるので、即死はないものと考え大船に乗った気持ちで橋を渡ると**橋が腐って落ちました!**

気を取り直して、橋の腐った部分を覚えて飛び越えます 今度は橋の真ん中からドラゴンが顔を突き出してきて当たっ

て死亡！
また気を取り直してドラゴンから距離を置くと、今度は吐き出す火に当たって死亡！
ちなみにこのドラゴンの火は**ライフゲージ残量無視の即死弾**、さらに軌道は曲がっていて、何よりも速いという特質があります。
いったなんのためのライフゲージなんだろう？とか、考え込んだら負けです。

三時間以上最初の面で苦しみ抜いてしまいました

さて、だいたいここまでで五〇回ほどダークさんが死んでいます。もちろん、いまだに門の中に入れていません。

①ドラゴンを飛び越え壁に触ったら死亡
②しゃがむとドラゴンは頭を出さない

このふたつの非情な事実を学び、ドラゴンに短剣を投げつけるために悪戦苦闘をすることになります。
そして三時間後、ようやくドラゴンをぶっ殺して火をかわし、腐った足場を抜けて、見事に**城内へ進入**することができました！

冒頭から大ピンチ。腐った跳ね橋、堀に住むドラゴン、そいつが吐く炎と即死要素の大バーゲン。この吊り橋の向こうに渡るだけで3時間かかった

場内に進入する……これは『ドラゴンズレア』の一番最初のシーンですが、もうこれだけで**ゲームをクリアしたかのような充実感**を存分に味わうことができました。
ここから先も、動きの遅いダークさんはドラゴンの巣の中で様々な初見必殺のおもしろトラップに引っ掛かり、即死の洗礼を受け続けます
それでもやはり一番難しいのは城に入るまでの部分だと断言できます。
最近のゲームはヌルくていけない……という懐古派ゲーマーは、記憶の地獄の釜の蓋を開いてみるのもまた一興。いつでも手軽に苦しみ抜くことができる『ドラゴンズレア』へようこそ。　（A）

バトルトード

ジャンル
アクション
メーカー
メサイヤ
発売日
91.12.20
定価
6,500円

後に任天堂のセカンドパーティーとして活躍したイギリスRARE社の激ムズ洋ゲー。そもそも高難易度ではない洋ゲーは当時ほぼ存在しなかったものの、やはり本作もアメリカンな難易度を誇っていた。日本版はこれでも甘めになっているという難易度の中、当時海外でも出色の完成度とステージごとの多彩なギミックを乗り越えながら、群がる敵にカエル神拳を叩き込んで仲間を救え。

うなれカエル神拳！

スーパーファミコンが定着し、PCエンジンもCD－ROMに移行が本格化。そしてついに、アメリカで気炎を吐いていたメガドライブにも本体をパワーアップするための**メガCDが日本国内で先行新発売されたばかり**の時期。

一九九一年ともなるとファミコンからの世代移行が本格化し、華やかになりつつあった時期です。

でもファミコンのアクションゲームだって、まだポストファミコンの次世代ゲーム機には負けてません。

そんな中、メサイヤから発売されたのが『バトルトード』です。

三人組のカエルのうちふたりを同時プレイで操作しながら、闇の女王に挑んでいきます。

日本人にとっては**若干キモい**風体の、昔なつかしの児童向けアメリカンコミック風味の戦うカエルたちを操り、うなる鉄拳を敵に叩き込んでいきます。

敵の中には、倒すとパーツを残してカエル男たちの武器になる奴がいたり、急に視点が変わって撃たれる弾をかわすなどのギミック満載！

そしてその**ギミックほぼすべて**が、いわゆる「死んで覚えろ」を体現した初見殺しの罠。

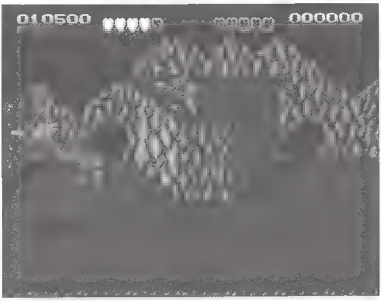
・輪車で走る！

ロープを滑り降りる！

なんかいろんな方法でとにかくカエル

男を抹殺しようとする多彩なギミックに感動しつつ、死にながら覚えます。

カエル男たちのあまりの死にっぷりに、最初は「ほほう、ファミコンの限界にチャレンジした素晴らしい完成度ですな」などと、したり顔で言ってた表情が**金剛力士像のそれ**に大変化！



倒したロボットの足の残骸をゲット！
リーチも威力も倍増して、なんとか戦えるレベルに。
満載されたギミックは、どれも初見殺しのおもてなし。

次はどんな面白すごいギミックで初見殺しされるかを確認するために、それでも戦いをやめないカエル男！

ちょっとこのゲーム、歯ごたえありすぎじゃないですか？

……と悲鳴をあげそうになるものの、本作はこれでもアメリカ版からは難易度を大幅に調整された**イージーモードになっている**ようです。

あとで納得、レア社の作品

さて、『バトルトード』は、当時海外の良作がアタリのゲームとかアップルⅡやコモドールのマニアックなゲームに集中してたため日本にあまり渡って来ず、代わりに来るのはアタリの中でも微妙なゲームとかマニアックなゲームの中でも以下同文という有様でした。

そんな中、**ゲームの出来は半人前でも難易度だけは五人前**とのあまりよろしくない評価がつきまとっていた海外製ファミコン用アクションゲームにおいて、唐突に表れたのが本作『バトルトード』だったわけです。

それもそのはず本作は、この後スーパーファミコンで『スーパードンキーコング』を、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64では『ゴールデンアイ００７』といった任天堂ゲーム機で数々の名作を手掛けて任天堂ファンがお世話になったレア社の作品。そう聞くと、**どことなくレア社の丁寧な作風の片鱗がが見え隠れしている**というもの。

もちろん豊富なアイデアを惜しみなく初見殺しに注ぎ込む、鬼のような難易度を除いては。

（**A**）

ベスト競馬ダービースタリオン

ジャンル
シミュレーション
メーカー
アスキー
発売日
91.12.21
定価
6,800円

完全データ型野球シミュレーション『ベストプレープロ野球』などで、すでに知る人ぞ知るクリエイターであった園部博之による、競馬ゲームの金字塔。競走馬を育て上げる緻密なゲーム内容でファミコン後期でも攻略本を含めて大ヒットを飛ばした。本作の登場によって、本物の大ヒットゲームは規模の大小や対応機種の時代遅れ感をも凌駕することを『ポケットモンスター』以前に示唆した重要作。

ハマリゲーの真打ち登場！

ファミコン時代もそろそろ終わりかなと思いかけてるさなか、どっこい生きてた大穴中の大穴！　それが、競馬シミュレーション『ダービースタリオン』です。

しかも、開発はパソコンでスマッシュヒットを飛ばした『アムノーク』やファミコンでも自分自身が直接プレイせずに監督として采配を振るう『ベストプレープロ野球』で有名な、園部博之の新作といいます。

それまでの競馬ゲーといえば、むしろ当たり馬券予想ソフトのような趣がありました。しかし『ベストプレープロ野球』の園部博之の競馬ゲームとなると、絶対に、筋縄ではいきません。

そしてやってきた発売日！　そこにあったのは、競馬は競馬でも**競走馬育成シミュレーションゲーム**だったのです。

もちろんテクモの『キャプテン翼』を意識したような迫力ある実況付きでレースシーンも楽しめますし、各レースの馬券を買うこともできます。

でもそんなことより、自分が厩舎のオーナーとなっての自分の競争馬の育成です。最初は予算がなくて種付け料金が無料だったり激安だったりする馬としか繁殖できませんが、世代を交代し徐々に地方レースを勝ち進めるようになり、馬の様子を見ながら慎重にトレーニングを行ううちに、**奇跡のような競走馬**が誕生するのです。

この輝かしい戦績を残す名馬を作るために飽くなき『ダビスタ』の血統研究を続けるうち、数多くの廃人を生み出したものです。

この踏み込むとはまり込む深いぬかるみはみは、『ウィザードリィ』の冒険者育成や、『ポケットモンスター』世界ランカー級の廃人道に近い部分があると言えるでしょう。

そして、その名馬が栄光のG1レースに出場し、華やかに活躍する中でまさかの故障に**予後不良（つまり死亡）**となったときの世界の暗転ぶりは、**本当に飼ってるペットが亡くなったのに匹敵**する衝撃を味わえるというものです。

本気で脳貧血が起きたんじゃないかというほど視界がゆがみ、真っ暗になります。

そして、**ようこそ『ダービースタリオン』へ。**ここからが、真のダビスタ道の始まりなのです。

面白いゲームが売れるのは当然なのです

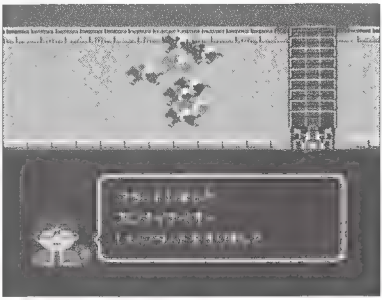
さて『ダービースタリオン』発売時、ゲームメーカーはもう相当数がファミコンに見切りをつけはじめ、発売本数を絞り込んでいました。

しかし、いざ年末商戦の蓋を開けてみると、地味な競馬ゲームかとスルーしていた『ダビスタ』が**空前の大ヒット！**

まだファミコンを見限るのは早いかもしれない、なんてことが真顔でささやかれたりしていました。

このように、残存者利益でダビスタ現象を説明しようとする向きもありましたが、当時はまだ他にもファミコン用ソフトは結構発売されていました。

それらは、もちろん残存者利益とやらを享受できたわけではありません。**売れるゲームは普通に売れる、その単純明快な事実を突きつけてくれた**ソフト、それが『ダビスタ』だったのです。**（A）**



最強の競走馬を生み出すため、馬の血統を研究する。そして生み出された愛馬がレースで活躍する様は、まさに圧巻！ レースシーンの迫力は必見。

伝染るんです かわうそハワイへ行く

ジャンル
アクション
メーカー
タカラ
発売日
92.3.6
定価
6,800円

九〇年代を代表する不条理四コマ『伝染るんです』がゲーム化。天才・祖父江慎があえて滅茶苦茶な装丁をしたコミックスをモチーフに、画面がズレたりバグって見えりする不条理感を表現。金なのか点数なのかいまひとつわからない「よしだのこころ」が塊みたいなザコとボスのかっぱ君ではもらえる桁が雲泥の差だったり、のっぺりした背景にしか見えないグラフィックが実は地形だったりと不条理な原作再現度は極めて高い。

伝説の不条理ギャグマンガをゲーム化！

『ゴールデンラッキー』と並ぶ九〇年代を代表する不条理ギャグ4コマ、吉田戦車の『伝染るんです』がファミコン化！一九九〇年に発売された『伝染るんです』の第一巻では高名なブックデザイナーである祖父江慎が「デザインのド素人ががんばってみた」という設定で装丁を担当。あえて乱丁に見えなくもない製本や意図的な誤植など、いろいろ実験的なことをやって物議を醸していたものです。その単行本版のアバンギャルドな実験精神にちなんでか、電源投入後に出てくるタイトル画面が思いっきりズレています！　これも「ゲーム開発の素人ががんばって作ってみた」感を演出する意図があるご様子。

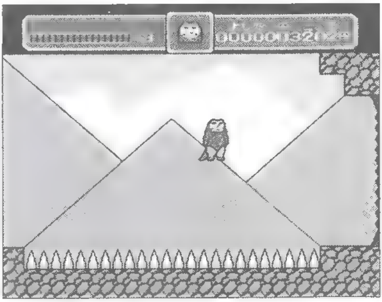
何回か無意味にボタンを押すたびに、着ぐるみのようで着ぐるみでもなさそうな微妙な造形の主人公・かわうその微妙な決意を聞かされながらちょっとずつ画面がズレつつゲームスタート！　この時点で、プレイヤーに対して何かを言いたい感じが伝わってきます

いけない！ハワイのことかんがえちゃ

原作マンガでは、かわうそが自分に内緒でハワイに行った友達のかっぱ君のことを**ずっと根に持って**コンプレックスを抱いていますが、本作では『かわうそハ

ワイへ行く』のサブタイトル通り、かわうそはハワイを目指して横スクロールアクションの危険な冒険に出発します。

当時としても若干キツめの足場に、いきなり最初から背景なのか地形なのかわからない普通だったら背景だろうと思う山を越えるために入った、なんの店なのか説明がない「おみせ」で売られているのは、**あやふやな商品名のアイテム**の数々。


ただの背景に見えてた山は、実は地形だった!
画面はジャンプして針山を飛び越えた瞬間ではない。
こういう場所にもムダな驚きが満ちている。

しかも「おみせ」は行くたびに売っているものが変わったり、そもそも「円」で表記されている「よしだのこころ」は鳩とかを倒してもほとんど増えません。

こうして、何も買えないうちに迎えたステージ1の最後には、かっぱ君が立ちふさがります。

「さきにすすみたいなら　このぼくをいじめてからいけ!!!」

いじめられる気を示すかっぱ君との戦いに勝つためには、やはりかわうそ流戦闘術を身につけなければなりません。

かわうその攻撃は、攻撃ボタンを溜めることでパンチ（恐ろしく当たり判定が小さい）↓ダンス（無敵体当たり）↓飛び道具（前後に波動）↓全体攻撃と変化しますが、この全体攻撃ができるタイミングは異常に短くシビア　しかも外すと休憩（硬直）となる鬼仕様です。

いつでも全体攻撃を狙って出せるようになるまでは苦労しますが、かわうそ全体攻撃をマスターすれば**事実上無敵**のようなものです。

ストーリーを進めるにつれ、かっぱ君、カエルといったかわうその友達はまだしも、杉山課長やミッチーといった絡みにくいはずのキャラもあえて無理やりストーリーに絡んでくる始末。

せっかく吉田戦車の原作ゲームだから、超つまらないという設定なのに面白そうだと反響が殺到した「**ぷるぷるところてん**」のほうも是非、ミニゲームとして採用してほしかったところです。　（A）

舛添要一の朝までファミコン

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ココナッツジャパン
発売日
92.4.17
定価
7,980円

一九九二年に発売されたアドベンチャーゲーム。主人公は舛添さん本人ではなく、いきなり部長代理に命ぜられて仕事を丸投げされたサラリーマン。『朝まで生テレビ』とは何の関係もない中小企業の社長の接待やライバル企業との腹芸を交えた駆け引きを、舛添さんの驚異の調査力や政治力を借りて解決していく。全四章から構成され、章の終わりに二〇問×四＝八〇問のビジネスクイズが待ち受けている。

舛添さんがビジネスをレクチャー！

舛添要一さんは現役の国会議員といいますか新党改革の代表を張っておられるお人（二〇一三年五月現在）。しかし**「朝まで」と掛け合わせるとノスタルジーの香りがとめどなく溢れてきます。**

討論深夜番組『朝まで生テレビ』もすでに二〇数年目ですが、舛添さんが最後にメインのパネリストをつとめていたのは二〇ン年も前のことでしょうか。改めて司会をがんばり続ける田原総一朗さんの息の長さと増えた白髪に感慨を深めると共に、舛添さんが東大教授を退官した後は湾岸戦争などの激動の波に引っ張りだこ、都知事選で落ちてから自民党入りして厚生労働大臣をやっておられた過去が走馬灯のようにスクロールします。

「舛添×朝まで」というのですから、きっと討論シミュレーションなんでしょう。八ビットのファミコンに担わせるには重い負荷ですが、舛添さんがハンパを許すわけがありません。丁々発止と時事問題をめぐってディベートが火花散るのを夢見てカセット・オン！

そこは舛添さんの部屋。「ビジネス社会において情報というものは、少しでも先に入手してこそ価値が生まれるものだ（中略）君にレクチャーしよう！」

ビジネス？　舛添さんはずっと学者畑やタレント業を歩んでこられて会社勤務もなければ実業にタッチした記憶も寡聞

にしてありませんが、**鋭い考察が業種を超えて通じるんでしょう。**さあ、レクチャーお願いします！

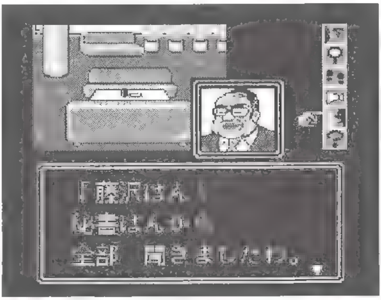
ここはココナッツ商事のオフィスで、主人公は課長の藤沢。上司の中村部長が倒れてしまったために、会社の命運を左右する一大プロジェクト「グリーン計画」を任されることに！

待てど暮らせど**「朝まで」から連想される討論はちっとも始まりません。**どこにもテレビ朝日のクレジットもありませんし、**猪瀬直樹さんや西部邁さんも欠席しておられるようです。**

そもそも政治や経済の話がまったくなく、サラリーマンが会社で生き抜くコマンド選択式のアドベンチャーでした。会長も倒れ部長も入院、**ヒラの課長に重大プロジェクトを丸投げする会社**は人事を何とかしたほうがよさそうです

オッサンを接待してビジネス力を高める

初めての部長代理のお仕事は、用地買収すべき土地のオーナーである**大川社長の接待。**料亭や高級クラブで酒と女とゴルフに目のないオッサンのごきげんをとって、みるみるビジネス力の高まりを感じます。



油ギッシュな取引先のオッサンを接待するのもサラリーマンの仕事でんがなー！ワールドワイドに目を向けず、地道に腹芸を磨く主人公でした。

もう島耕作アドベンチャーでいいんじゃね？って想いが突き上げてきますが、舛添さんも重要な役どころを熱演。電話一本入れると、「大川興産収支状況」と称した**負債返済困難とかの生臭い資料を偽名で送ってきてくれます。**有名人の顔の広さによるパイプ作りはさすがですが、興信所でいいんじゃないかと疑問を挟んではいけません。

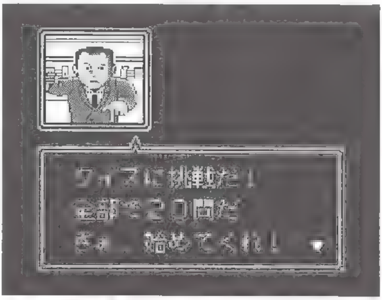
一章をクリアするごとに各二〇問ずつビジネス関係のクイズを出題する舛添さん。「新事業展開と組織活性化を目的にしたものは、何か？」といった本格派の問題の中に「次のうち、舛添要一の著書でないものはどれか？」があからさまに

混ざっています。**舛添さんの出身地が福岡だって知ってることが、ビジネス社会を生き抜く上で必須らしいです。**

舛添さんがテレビタレントと情報屋を両立する仕事人みたいな謎の人物になってるのはさておき、会社の内外に渦巻くドロドロを描いたドラマは『土曜ワイド劇場』さながらに良くできています。銀行の頭取の失踪した孫娘を探し当てた縁で土地買収が解決したかと思えば、地元住民の反対運動がわき起こった裏でチラつくライバル企業の影。そして**舛添さんのスーパーアシストぶり。**

朝までファミコンできませんでした

メッセージは漢字かな混じりですが大きなフォントはとても見やすく、「貪欲に情報を吸収していく」など**誤字までくっきり**（正しくは貪欲）。アイコンで選ぶコマンドによる進行は、店内を見る→話すというふうに決められた順番通りでないと話が進まない箇所はあるものの、全体としてはテンポよくスピーディー。中でもスグレモノなのが「？」というコマンド。さらに「ほめる」「さそう」「つっこむ」「すすめる」「ひく」の選択肢が出るんですけど、話を「すすめる」もあれば酒をどうぞどうぞと「すすめる」場合もあるファジーさ。**日本のあいまいな和の心をとらえた初のシステム**だと賞賛を惜しみませんが、ゲームオーバーはないので総当りで何とかなります。


ゲーム本編で一言も触れてないビジネス知識を出題、プレイヤーの意識を高める舛添さん。あちこちにコネがある政治力がステキ!

事態は主人公の属する会長派と社長派の内部抗争にもつれ込む微妙に嫌な展開に進んでいき、敵のシッポをつかんで失脚させたご褒美に藤沢部長に出世する、この後でまた内紛が再燃しそうなハッピーエンドで幕を閉じます。なんとなくビジネス力が上がった気もしなくもないし意外に楽しめましたが、夜九時から始めて○時にはクリアしてしまい、**朝までファミコンできませんでした。**（T）

サマーカーニバル'92 烈火

ジャンル
シューティング
メーカー
ナグザット
発売日
92.7.17
定価
4,980円

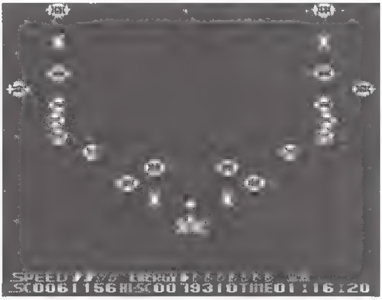
高度なプログラミングテクニックにより、大量の敵が高速で襲いかかってくる縦スクロールシューティング。一九九二年というファミコン時代末期に発売され、シューティングファンの間で評価が高まったことからプレミア化した。現在はニンテンドー3DSのバーチャルコンソールにおいて五〇〇円で配信されており、ゲームを途中でセーブできる「まること保存」機能を使ってのプレイが楽しめる。

すさまじくパワフル すさまじく個性的

本作はファミコン縦スクロールシューティングの頂点ひとつ。「すさまじいまでのスピードで大量の敵機が襲いかかってくる」という、コンセプトのはっきりした作りは現代的であり、とても一九九二年の作品とは思えません。個性的なゲームデザインがされており、入り口は決して広いとはいえないものの、わかってくるとものすごく楽しくなってきます。**遊んだ人の心に何かを残すゲーム**、それが『サマーカーニバル'92 烈火』なのです。

本作のシステムは、一見スタンダード。メインショット、そして自機の周囲につく無敵のオプションを駆使して敵を撃墜していきます。「一見」というのがくせ者で、本作を初めて遊んだときの衝撃は、いまもありありと思い出せます。敵の数はあまりに多く、スピードも速く、さらに体当たり上等の配置で襲いかかってきます。敵にぶつかられるというよりは轢き潰されるといった表現のほうがふさわしいありさま。ギャグマンガにおいて、主人公が殺到する群衆やら動物の群れに踏みつぶされてボロボロになるという表現がありますが、あれを地でいっているような様子でした。それでも繰り返して遊ぶうち、なんとかボスらしき大型機のところにたどり着きますが、全方位に避けようがない密度で弾を乱射してくるの

を見て様々な思いが心をよぎります
（こんなの避けられるわけがない）
（安全地帯とか、反射神経がどうとかなんて話じゃない）
（絶対クリアできないんじゃないのか）
「……これはなんなんだ?!」というのが正直な感想で、すさまじくパワフルかつ



1面で出会う大型機が、とんでもない密度の弾をばらまいてくる。本作のシステムを理解していないと全滅も免れない、まさに最初の壁的な存在だ。

個性的な作品であることだけはどうにか理解できたのです。

シューティングの常識に挑む

すべての鍵は「プラズマボンバー」にありました。自機「RECCA」がメインショットを撃っていないとエネルギーが溜まり、最大限になると発射可能となります。エネルギーを溜めている際、自機前方にはエネルギー球が発生するのですが、これは**敵弾を無制限に防ぐことができる**のです。

一見、シューティングでは常識となった「ボンバー」と同様の装備に思えますが、さにあらず。「ボンバー」と「プラズマボンバー」の違いを見ていくだけで、本作がいかに考え抜かれて作られたかがわかります。

まず「ボンバー」の歴史を見ていきましょう。「ボンバー」とは現在のシューティングで「ボム」と呼ばれる、緊急回避を主眼とした装備。一九八五年の『タイガーヘリ』で発明され、日本シューティングのトレンドとなりました。ひと言で言えば「回数制限付きの巨大爆弾」で、爆風が敵弾を消す、爆弾でありながら緊急回避よりの運用がポイントとなります。

「ボンバー」は通常使う武器（いわゆる「メインショット」）と干渉しないよう独立した発射ボタンが割り振られており、「メインショットでバリバリと敵を倒しつつ、危なくなったらボンバーで敵弾を消す」という使い方が可能な設計です。敵の攻撃にアドリブ的な対応ができ

る一方、残機に任せて「ボンバー」を連発することで、練習せずともボスを一気に倒せる場合がある……と力押しの攻略ができる側面がありました。

一方「プラズマボンバー」は、力押しの攻略を不可能とする代わり、プレイヤーにさらに大きなメリットを与えています。エネルギーを溜めている最中はメインショットが使えませんし、連発することも不可能です。

しかし、前述の通り溜め中に出現するエネルギー球には弾を防ぐ効果がありますし、回数制限もありません。つまり「プラズマボンバー」は、使うべきところをしっかり決めて使うことで最大限の効果を発揮する、**計画的使用**が推奨されている武装。アドリブ的な使い方に不向きな反面、防弾&回数無制限の超性能が与えられているのです。

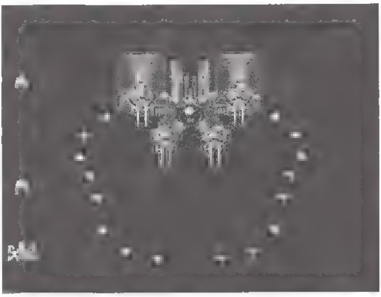
「ボンバー」から「ボム」へ そして「プラズマボンバー」へ

誕生直後の「ボンバー」は発射から爆発（効果発揮）までわずかにタイムラグがあり、完全にアドリブ的な使い方（敵弾が目の前に迫ってから緊急回避するなど）にはやや向かない側面がありました。

その後、一九八八年の『TATSUJIN』における「タツジンボム」でタイムラグなく発動する緊急回避寄りのものが提唱されました。このヒットを受け、シューティング界は一気にタイムラグ有りの「ボンバー」から即時発効型の「ボム」へと移行していきます。

そんな最中の一九九二年に発売された『烈火』が「プラズマボム」ではなく**「プラズマボンバー」**という呼称を使っているのは、緊急回避的な使い方に対する本作なりの意見なのではないでしょうか

発射から発動までのタイムラグによる理不尽感（「せっかく『ボンバー』を撃ったのに間に合わなかった」）を解消



「プラズマボンバー」が炸裂。爆発は敵弾を遮り、範囲内の相手にダメージを与えるが、自機本体は無敵でもなんでもない。過度のゴリ押しは不可能。

しつつ、エネルギーを溜めるという形で、別の意味での連発防止用タイムラグを設定。撃つべき場所を予め決めておく戦略的な使い方を突き詰め、防弾効果による独特のゲーム性を生み出しているのです。

もうひとつ付け加えるなら、自機に回数無制限の防弾効果があるというのもシューティングとしてはかなり野心的です。これは家庭用ゲーム機ならではのゲームデザイン。

ゲームセンターのシューティングでは回転率が収入に直結しますが、回数無制限の防弾効果は回転率アップにはあまり向かない要素。

つまり「プラズマボンバー」は**家庭用ゲーム機であることも突き詰めた装備**といっても過言ではないでしょう。

広がる『烈火』の楽しさ

「プラズマボンバー」の性質――「メインショットを撃たないとエネルギーが溜まり、エネルギー球が防弾効果を発揮する」ことを理解すると、『烈火』世界は途端に**芳醇な広がり**を見せます。

前述した大型機ですが、凶悪弾幕を避けようとするのではなく、エネルギー球で防げばあっさりと倒せます。「プラズマボンバー」の爆発を大型機に重ねることにより、凶悪弾幕を消しつつ大ダメージを与えられるようになるのです。

つまり攻撃パターンを理解することで、よりアグレッシブかつ爽快なプレイができるのです。

次に出現する大型機は、自機の左右ギリギリに火炎放射風の攻撃をしつつ左右に移動します。大型機に合わせて小刻みに移動して避けるのですが、いまいち安定しません。メインショットを撃たなければエネルギー球で攻撃を防げるのですが、それではこちらも攻撃できず手詰まりになったように見えます。

では、メインショットを封印し、オプションのみで攻撃したらどうでしょうか。エネルギー球による防御と、オプションによる攻撃が両立し、いままでよりも安定して戦えるようになりました。

超高速で突っ込んでくる雑魚も、慣れてくると得点&パワーアップアイテム、そして**脳内麻薬を産出してくれる存在**となります。

出現パターンを覚え、しっかりメインショットをパワーアップしていけば出現即破壊が可能。テンポ良く出現する無数

の雑魚をバリバリ撃墜していく様は爽快の一語に尽きます。

本作のメインショットはかなり強力。ボタンを押し続けるだけで高速連射ができ、五種中二種が誘導性能を持ち、かつ火力も低くありません。

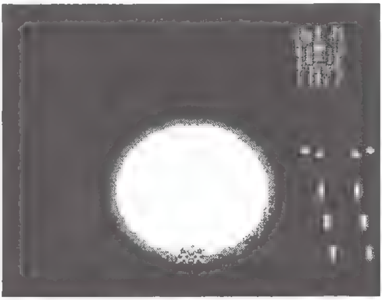
シューティングには「誘導武器は火力が低い」という暗黙の了解がありますが、それすらぶっちぎっている爽快仕様。いたずらに難しいだけではなく、猛攻を打ち負かすだけの装備はプレイヤーに与えられているのです。

これを理解すると、最強装備で突き進むのはもちろん、一度ミスしてから立て直すのも楽しくなってきます。

敵の猛攻をかいくぐり、アイテムを取ってパワーアップ、じわじわと敵軍を切り崩していく。耐えて勝つ、日本人が大好きな逆襲のロマンです。

もちろん、脳波・直線でボタンを押しているだけでは勝てません。

エネルギー球の防弾効果も万能ではなく、レーザーや雑魚の直撃は防げません。「プラズマボンバー」も連射不可能ですし、初めて見る大型機にはどうしても押されがちになります。しかし、戦えば報われることはわかっています。上達の過程もまた、シューティングの楽しさなのです。



全面クリア後に遊べるようになる裏モード。より沢山の敵が自機に襲いかかるが、まだまだ序の口。敵の数も配置も、どんどん凶悪化していく。

伝説を、お手元に

ファミコンには「大量の敵を出すと画面がちらつく」という弱点があります。そこで止まることなく、高度なプログラミングテクニックを駆使。ちらつきの完全解消よりは敵の数とスピードを優先した、**コンセプト重視のぶれない物作り**があります。

本作はなんと3DSのバーチャルコンソールにおいて、**たった五〇〇円で配信されています。**伝説を手元に残せる、この幸運に感謝しつつ、是非とも一度遊んでいただきたいところです。（**Y**）

ジャストブリード

ジャンル
シミュレーションRPG
メーカー
エニックス
発売日
92.12.15
定価
9,700円

ファミコンRPGもついにメッセージに漢字を搭載！ スタッフには当時、時代を代表していた伝説のお下劣サブカルチャー系人気ライター・カーツ佐藤をはじめとする当代きってのスタッフを起用！ スーファミでのRPG大作連発期にファミコンにやってきた『ドラクエ』になれたかもしれなかった遅れてきた大物シミュレーションRPG。ファミコンでもここまでやれる、ということを知らしめた一作。

バカ野郎どもの希望の星、その名もカーツ佐藤！

『ジャストブリード』は、ファミコンもだいぶ寂しくなってきた時代にあえてエニックスが放ったシミュレーションRPGです。

具体的に言えば、スーファミで『ドラクエV』と『ファイナルファンタジーV』が発売された間、スーファミRPGの大フィーバー時代に**遅れて来たファミコン作品。**

大方のRPG派ゲーマーの熱い視線はもうスーファミに釘付けだったものの、一部のサブカル系ゲーマーはこの『ジャストブリード』という遅れて来たエニックスの新作に注目していました。それはシナリオライターにクレジットされた、**カーツ佐藤という名前！**

カーツ佐藤、それは八〇年代初頭から雑誌『宝島』で常連投稿者として知られ、その後は街で見かけた変なものを集めて長く続くシリーズとなった「VOW」を大いに盛り上げた伝説の名物ライターです。

そんなバカ野郎どもの希望の星・カーツ佐藤による圧倒的にロウブロウかつノーシンキングな筆致に、当時の駄菓子と粉ジュースで脳が虫歯になったボンクラ系サブカルっ子（**現在は四〇代以上**）はこぞって痺れたものでした、**脳が。**

そんな売れっ子サブカルライターのカーツ佐藤が『ドラクエ』のエニックス

でファミコン用シミュレーションRPGのシナリオを手掛けるとあっては、ゲームファンとしてよりむしろ「VOW」シリーズのファンとして括目せざるを得ません。

ついで……というわけではありませんが、開発はエニックス・プログラミングコンテストで中村光一と並び称された鬼才・**森田和郎のランダムハウス**を起用！

音楽には後に『サクラ大戦』の楽曲を手掛けることになる田中公平、キャラクターデザインには『3×3EYES』の人気作家の高田裕三という『**ドラクエ**』**にだって勝るとも劣らない当代最強の布陣**です

逆に、むしろこんなすごい面子の中で、**よりによってシナリオライターにカーツ佐藤を起用した**ということで驚いている向きのほうが、いま考えれば多かったような気がしないでもありません。

普段のお下劣ボンクラコラムニストとしてのカーツ佐藤を知るプレイヤーは、果たしてマトモなシナリオになっているのかどうか期待と不安に震えながらプレイ開始です。

カーツは細部に宿る

当時死闘を繰り広げていたスーファミとそのライバル機たちには劣るものの、ファミコンRPGとしては最高レベルの美しい画面に、キビキビしたレスポンスのいい操作性。なにより**漢字搭載で文字が大きく読みやすくなったゲーム内のメッセージ**に感動！

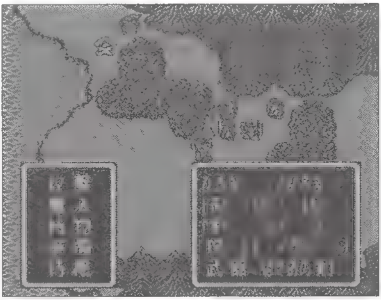
まあ、いま遊ぶとそういうところに感動してしまうわけですが、当時のファミコンの次の時代を担うRPGが爆発的に出ている時代背景ではまさに焼け石に水！

しかも、カーツ佐藤ならではの**お下劣ヒャッハー風味**は影を潜め、普段の芸風からは信じがたいほど真っ当な王道シナリオになっていて**アタマの悪いカーツ**

当時のゲーマーの悲願！ ついにファミコンRPGでも、漢字を搭載できるようになった。やはり漢字が使えると見栄えがまったく別モノになることがよくわかる。

ファンは大混乱！

しかし、直球王道ぶりに身構えながら、堅実なシミュレーションRPGパートを進めていくとたまに町民全員が東北弁キャラの街の中で、東北弁に見えるだけのデタラメなセリフを言っている奴が一服の清涼剤のように現れます。



ファミコン末期はスーパーファミコンなどを中心に、RPG爛熟期にあった。当時のファミコンでここまできれいな画面が出てたのは驚愕のひとこと。

このオーソドックスな正統派王道シナリオの中でのカーツ佐藤らしさは、**むしろ細部に宿っている**ようです。

創作者の純真

思えばあの時代ファミコンでゲーム、特にRPGを作るということは、一回倒錯して究極の表現形態とみなされていました。

いまは「お約束」としてゲームの原典となっているファミコンのRPGですが、その「お約束」はこれら本気になってゲーム作りに身を投じた文化人や他のメディアの創作者があってのことなのです。

当時は自分のキャラを熟知したカーツ佐藤が『ドラクエ』並みに儲ける！　とか本当に作れるのか？　とコラムなどでネタにして**ゲームの外でもリップサービス**にはげんでいましたが、ゲームを進めるにつけ、カーツ佐藤は本当に大好きなゲームを**大真面目に作った**んだなと目頭が熱くなることでしょう。

スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブの戦いもたけなわのRPG黄金時代にひっそりと現れることになってしまったのは、おそらく計算違いだと思います。

時代の戦場はさすがに次の世代に移っていたのが残念だった、遅れてきた大作RPG。それが『ジャストブリード』です。

次世代の戦いの影に霞んだ創作者の純真を確認するためにも、一度本作『ジャストブリード』を手に取ってみましょう。

そして感じてみようぜ、カーツ佐藤の本気ってヤツを！

（A）

星のカービィ 夢の泉の物語

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
93.3.23
定価
6,500円

一九九三年に発売された横スクロールアクションで、ゲームボーイでスタートしたシリーズの二作目。主人公「カービィ」の代名詞「敵を吸い込んで能力をコピーする」という要素が初登場した。「カービィ」が自由に空を飛べるなど、初心者に配慮しつつ遊び応えもあるという、絶妙の難易度を実現している。『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズで有名な桜井政博氏がディレクターを務める。

初心者の手を取るカービィ

主人公は丸くてピンク色をした「カービィ」。プレイヤーにアクションゲームの楽しさを優しく教えてくれます。

多くの横スクロールアクションゲームでは、ジャンプが重要です。

周囲の地形を瞬時に把握、敵の攻撃や罠を回避しつつ華麗にジャンプ、見事に先へ進む。そのスリルと達成感こそは横スクロールアクションゲームの醍醐味ですが、「テレビゲーム」という娯楽に入門したばかりの人には敷居が高く見えることがあるのも否定できません。

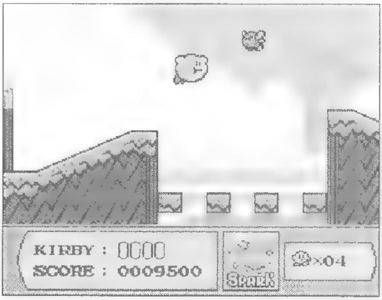
そんな人たちの手を取ってくれるのがカービィです。カービィは無制限に空を飛ぶことが可能。テレビゲームに慣れていなくても、先へ進む喜びを味わうことができるのです。アクションゲームの主人公としては破格というか裏技級の能力です。

しかし、ゲームとしての面白さがスポイルされているかというと決してそうではありません。先へ進むと飛行能力を前提とした面構成となっており、アクションゲームの楽しさは充分に味わえます

大切なのは、ゲームの初心者に「**これなら遊べそうだ**」と思ってもらうことです。ゲームにとってもっとも恐ろしいのは、人々が手に取ってさえくれなくなること。ゲームを遊ぶ人にはまだ何らかの手段で訴えることができますが、「テレビゲームはわからないし要らない」と考

えた人にはどんな作品を出そうと決して届かないのです。

本作が発売された一九九三年はゲームがまだまだ好調だった時期。にも関わらず「初心者向け」というコンセプトを徹底しているというのはかなり先進的な視点と言えるでしょう。



ライトゲーマーをアクションゲームへ誘う
『星のカービィ』シリーズの2作目。
カービィは空を飛べるため初心者でも安心して遊べる。

先へ進みたいというワクワク

本作は様々な形でプレイヤーのモチベーションに訴えかけています

その最たるものが「コピー能力」『星のカービィ』シリーズの代名詞であり、実は二作目である本作が初出です。

カービィが口の中に敵を吸い込むことができるのは前作と同じ。今回は、吸い込んだ後に飲み込むことで敵の能力を身につける（コピーする）ことができるのです。

たとえば、ビームを撃つ敵を飲み込めば、敵と同じ火花状のビームで攻撃できるようになります。タイヤ型の敵をコピーすればタイヤに変身しての猛ダッシュが可能に。投げ技を使う中ボスをコピーすると六種の投げを使えるようになるなど、そのバリエーションは二〇種近くにも及びます。

新しい敵が出てくる度に「**こいつからは何がコピーできるんだろう?**」というワクワクが感じられますし、能力をすべてコレクションしてみたいという気持ちにもさせられます。つまり、ゲームを先へ進めることがプレイヤーのモチベーションに直結しているのです。

「ダメージを受けた際、飲み込んだ能力を吐き出してしまう」性質などは短期的なモチベーションを喚起しています。投げ技や石化など、レアだったり強力だったりする能力を吐き出したときなどは、つい必死になって追いかけてしまうのです。

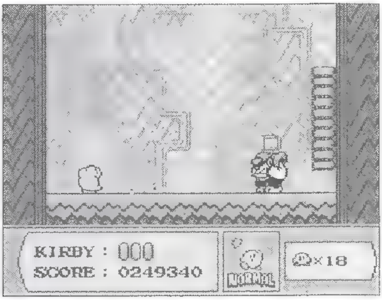
二〇年のときを経ても伝わるもの

多彩なアクションを実現しつつ、段階を踏んで操作を覚えていける仕組みにもなっているのも興味深いところ。

敵からコピーした能力は戦闘から謎解きまで色々な使い方ができます。たとえば、冷気で凍らせた敵を蹴っ飛ばせば別の敵に当てて倒すこともできます。レーザーが地形に反射する性質を利用すれば、普通なら手の届かない位置にある爆弾に着火させ、貴重な1UPが隠された場所へ入ることも可能。このように、それぞれの能力には一工夫が加えられており、単なるパワーアップに留まらない存在となっているのです。

もしも、二〇種近い能力を「切り替えて使う」形式だったとしたらどうでしょう　戦闘と謎解き、両方における活用法を一度に覚えなければならないわけで、ゲームマニアであっても頭がパンクしかねません。

しかし、本作の方式であれば、ゆっくり習熟することが可能。まるで「**誰も置いていかない**」という宣言にも見えてきます



カービィは相手を吸い込んで能力をコピーする。
シリーズの代名詞だが、初登場は2作目となる本作。
この相手からは「ハンマー」能力が手に入る。

本作を起動すると、児童向け番組に出てくるようなカービィの絵描き歌に続き、ゲームの見所を整理したアーケードゲーム風のデモが流れます。様々なジャンルから良いところを取り入れ、初心者からマニアまで幅広い層を掴むために作られた、送り手の意識を象徴するような時間。『星のカービィ　夢の泉の物語』というゲームがどんなものであるか宣言すると同時に、**見る者の目を何とかしてこちらに向けさせたい**という心が伝わってきます。

こうした真摯さの上に作られた作品だからこそ、二〇年の時を経てもまったく古さを感じずに遊ぶことができるのです。

（Y）

ジョイメカファイト

ジャンル
アクション
メーカー
任天堂
発売日
93.5.21
定価
4,900円

登場キャラクターをロボットとし、「胴体や手足の先など要所のみを描写する」というコロンブスの卵的なアイディアを採用。ファミコンでは難しいと考えられていた、大型キャラクターが戦う格闘ゲームを実現した。一九九三年という、ファミコンがこなれてきた時代ならではの作品。活き活きとした動きでロボット同士が戦う様は実にキュート。Wiiのバーチャルコンソールにて、五〇〇円で配信されている。

不可能なはずの格闘ゲーム

『ジョイメカファイト』は、ファミコンでは不可能と思われた格闘ゲームを実現した作品です。

一九九一年に発売された『ストリートファイターII（以下、ストII）』は格闘ゲームの大ブームを巻き起こしました。

ゲームセンターの『ストII』には順番待ちの人々が並び、アーケードゲーマーが家庭用ゲーム機を評価する際、「『ストII』がどれだけ忠実に移植されているか」が重要になる。

そんな格闘ゲームブームに取り残されたかに見えたのがファミコンでした。

格闘ゲームのウリのひとつは「これまでの常識を覆すほどに大きなキャラクターが躍動感あふれる動きを見せる」という点。

すでに発売から一〇年近くを経ていたファミコンの性能では実現が難しいのではないか、というのが当時の評価でした。

が、そんな下馬評を**あっさりと覆したの**が『ジョイメカファイト』だったのです。

「省略」の美学

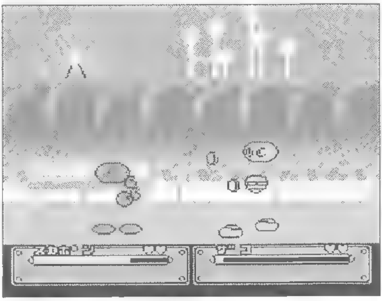
ファミコンで格闘ゲームを実現した秘密は、「省略」という日本的な工夫にあります。

本作のキャラクターはすべてロボット。「頭」「胴」「両手首」「両足首」といったパーツから構成されており、あって然るべき頸部や腕、脚といった部分は存在し

ません。
「胴から少し離れた地点に頭と両手首・両足首が浮いている」、言い換えれば「六つの丸っこい物体がそれっぽく配置されている」のですが、これは人型ロボットに見えるのでしょうか？

見える、見えるのです。

それどころか、実に活き活きとした動きをするではありませんか。
身体の中心と先端部という、人の目が「人体」と認識できるギリギリまでパーツを削減することにより、ファミコンの性能で大型キャラクターの表示と滑らかな動きを両立しているのです。
しかも、本作で戦うのは人間の格闘家ではなくロボットですから、首がなかろうと、腕がなく手首が宙に浮いていようと何ら問題ではありません。
「省略」という意外な工夫で不可能を可能とする。これは実に日本的な発想です。
そもそも、ファミコンの八ビットグラフィックは「省略」を許容する絵の文化。たとえば初代『ドラゴンクエスト』では勇者が向きを変えないまま上下左右に動きますが、「これは勇者が旅する様をゲーム的に省略表現したものである」というお約束が送り手と受け手の間で成り立っているため、不自然には見えません。「省略」という八ビットグラフィックの特性を巧みに掴んだ上での工夫といえるでしょう。



大きなキャラが滑らかに動く秘密は、
腕や脚と言った部分を省略したこと。
ハードの制約を知恵で補う、日本的な工夫だ。

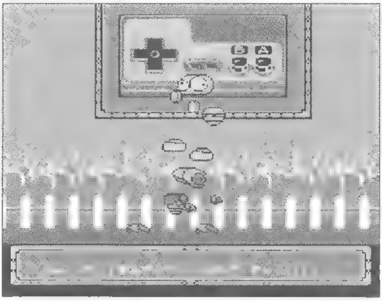
「格闘ゲーム」性の追求

グラフィック的には「省略」の美学が見られる本作ですが、ゲーム性は「省略」どころかきちんとした格闘ゲームのそれです。
『ストII』以降の格闘ゲームは「打撃」「防御」「投げ（るための接近）」の三すくみによって奥深い戦いが楽しめるのは『飛竜の拳スペシャル ファイティングウォーズ』の項でも触れた通りですが、本作でもしっかりとこの三すくみが核と

されています。

特に印象深いのは、相手の技を見切って自分の技を叩き込む、いわゆる「差し合い」の攻防です。

「差し合い」では「相手の技のどこに攻撃判定が存在するか」を知った上での見切りが重要



身体を硬化させて無敵となる「アイ アストロン」は
自分のエネルギー（体力）が減る、
要注意の技であることを教えてくれている。

本作は手首や足首といった先端部分、即ち攻撃判定のある部分が浮いているという表現のため、「差し合い」をスムーズに理解できるのです。

多くの格闘ゲームでは「ラウンドが終了するごとに互いの体力が全回復する」という不文律が存在していましたが、本作『ジョイメカファイト』では「ＫＯされた側の体力は全回復するが、ＫＯした側は少ししか回復しない」というルールとなっており（『ヴァンパイアセイヴァー』の「インパクトダメージゲージ」に近いのですが、こちらのほうが五年ほど早い）、**ラウンドをまたいだ戦いの緊張感**が増しています。

本作の必殺技は、コマンドこそシンプルですが、発動後に追加入力をすることで性質が変化するものが多く（たとえば主人公「スカポン」の突進技「ローリングスカ」は、発動後に三種類の軌道に派生させることができる）、これなどは明らかに対戦プレイを強く意識した仕様といっていいでしょう。

いまでこそ家庭用の格闘ゲームにおいては「複雑な必殺技コマンドや多くの通常技を、プレイヤーにどうやって練習してもらうか」がテーマとなっていますが、本作は練習モードを導入しています。体力や残り時間を気にせずダミーと戦える上、必殺技を解説付きでデモンストレーションしてくれるのです。

「ホノオ」の「ファイアー フレア」は自身の頭上から炎の雨を降らせる技。一見してどう使うかわからない格闘ゲーム初心者であっても「ＡＢを同時に押す！**敵がジャンプしてきたときはファイアー**

フレアだ！」というメッセージを読めば技の使い道や出し方がわかります。

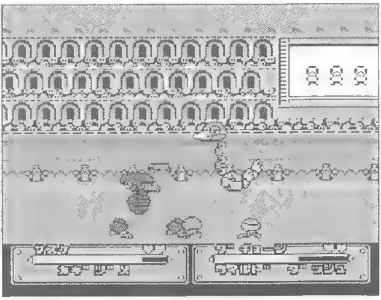
技を出してから相手に当たるまでがスロー再生されますので、格闘ゲームマニアならどのタイミングで攻撃判定が出るかという点をチェックすることができるのです。

一九九三年と言えば格闘ゲームブームの最中、皆が初心者から横並びでスタートしたような状況だったため、システムが複雑化するも初心者への配慮はあまり必要とされなかった時期であり、家庭用でも練習モードが珍しかったことを考えると、かなり先を行った考え方と言えるでしょう。

オリジナリティを目指して

格闘ゲームの文法に則る一方、オリジナリティを増す試みも行われています。

「スカポン」の「コンナンイラヘン」は首を取り外して前方へ投げつけ、追加入力すると残された身体が首を追っていくというロボットだからこその技ですし、「オールド」がショベルカーのようなバケット（？）を前後させながら進む「アタック スリー」で建機めいた動きで無骨さを表現しているのもロボットならではの表現でしょう。



忍者ロボ「サスケ」対ダチョウ形ロボ「ダチョーン」。
どちらも省略されたキャラだが、
ちゃんと忍者とダチョウに見える。

画面上から姿を消す「ジェル」の「ドロロンパ」や、全身を硬化させて無敵となる「アイ」の「アイアストロン」といった技はどちらもプレイの方向性を大きく広げていますが、こうした奇想天外な技が生まれたのもキャラクターがロボットであることが大きく影響しているでしょう

「省略」すべきところは躊躇なく「省略」する一方、凝るべきところは凝る。本作『ジョイメカファイト』の作り手たちは、有終の美を飾りつつあるファミコンというハードにおいて、**限界を見据えた上で、格闘ゲームという新たなジャンルに挑んだ**のです。（Y）

マイティファイナルファイト

ジャンル
アクション
メーカー
カプコン
発売日
93.6.11
定価
6,500円

一九八九年にカプコンが発売したベルトスクロールアクション『ファイナルファイト』を元に、ファミコンのスペックを考慮して大幅にアレンジしたゲームソフト。メトロシティを支配する暴力集団「マッドギア」に誘拐されたハガー市長の娘・ジェシカを救出するため、敵を殴る蹴るでやっつける。オリジナルより小さくなったとはいえ三人のキャラが使用可能で、成長要素や心理戦もあって意外と健闘！

FFといえば『ファイナルファイト』

日本で〝FF〟といえば『ファイナルファイト』の略称というのは子供から大人まで知ってる常識です。**『ファイナルファンタジー』？ ファイファンですよね。**

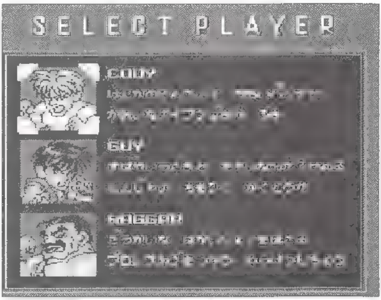
格闘アクションのFFは、かつて家庭用ゲームが決して届かない高みにそびえ立っていました。最新鋭のCPシステムを採用した業務用の基板はデカいキャラをいきいきと動かし、敵味方が一〇人以上も入り乱れる大乱闘を苦もなくこなす。

左から右へ敵を倒しつつゴールを目指す「ベルトスクロールアクション」のお手本でもあり、続々とフォロワーが誕生したもの。稼働前は『ストリートファイター'89』と仮題がつけられてましたが、『ストリートファイターII』の前に位置付けられる重要タイトルだったわけです。

アーケード版からわずか一年で発売されたスーパーファミコン版は、アクションとして破綻してはいないけどプレイできるキャラの種類が三人↓ふたりに減らされ、画面上に出てくる敵も三人まで。その三年後に出たメガCD版は、二人同時プレイは復活して表示キャラも増えたけれど、操作性が別もの……。**アーケードと家庭用ハードの埋め難い格差を移植のたびに思い知らされた悲しさが蘇ります。**

マイティ＝ちびっ子＋成長要素！

『マイティファイナルファイト』がデビューしたのは、そんな家庭用FFへの絶望が諦めに変わっていた一九九三年。スーファミとメガCDに移植されてから



ゲーセンの花形だった『ファイナルファイト』が
大幅にアレンジされてファミコンに登場！
キャラは小さいながら特徴はかなり再現されている。

ファミコンとは順序が逆にもほどがありますが、誰一人として気にしてませんでした。『マイティ』はテクモの『ボンジャック』がファミコン移植される際にも冠につけられましたが、**「見かけは小さくても中味はホンモノ」**というサイン。流石に冠なしで『ファイナルファイト』とするのは良心が許さなかったんでしょう。

キャラは見事にちびっ子でいかにもマイティ。筋骨隆々の巨体だったハガー市長もパンチ野郎のコーディーも、みんな仲良く二頭身に。スーファミ版では削られた忍者のガイが使えるのが救いです。

身・技・体というように、ボディが変われば繰り出す技も変わるもの。ハガーのジャンプ＋レバー下のボディプレスが出ない！ **なんということでしょう。**

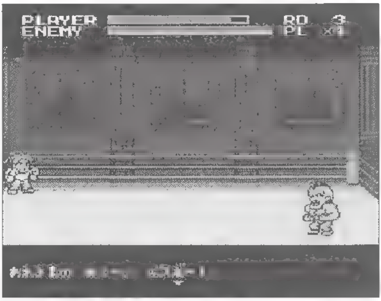
カプコン独特の豊富なドットパターンによる流麗な動きもなく、デフォルメの甲斐もなく面影は残っていません。画面上に一度に現れるザコもふたりきりで、メトロシティを占拠してるマッドギアってハガー市長たちが脳内で思い描いた集団幻想じゃないかと不安になるありさま。さらわれたハガーの娘・**ジェシカもブラジャーの半裸どころか姿を見せません。**

さらにトドメとばかりに、FFなのにRPGチックな成長要素あり。敵を倒すことではなく、倒した技によって経験値が入るのが格闘アクションらしいところ。普通のパンチは「二」、投げなら「四」でつかんでパンチ三発で「六」と難度が高い技ほど芸術点が入る仕組みですが、めんどくさい……。レベルアップで攻撃力が上がるのはいいとして、コーディー

が硬直時間が長い割に当たらない必殺技を覚えるのは勘弁してもらいたいです。

FFらしい間合いの測り合いは健在

身を捨ててこそ浮かぶ瀬もあれ。このマイティの門を潜るものは、一切の希望を捨てよ——**「こんなのFFじゃない」と割り切ったとたんに、このゲームは「確かにFFにかもしれない！」と思えてくる不思議。**



ステージボス・アビゲイルとのタイマン対戦。
捕まるとあつ〜いキスをもらって大ダメージを受けるが、精神的な攻撃でしょうか。

アーケード版でパンチの連射が命だったコーディーは、こちらでも連射パッドを繋げれば鬼連射が可能です パンチ連打→振り向き→パンチ連打のハメ技は使えなくなってますが、ハガーの攻撃力がすべて「ザコをまとめてなぎ倒す巨体」から来ていたのがナシになったのと比べれば、主人公らしい優待っぷりです。

FFをFFたらしめていた「間合いを計りあった主導権の奪い合い」もアーケードにそう見劣りすることなくアツい。

ちびっ子になってもザコの性能や行動パターンはほぼ同じで、すばしっこいモヒカンに体力を削られまいとする緊張感は元のまま、つかんで膝を入れて投げ飛ばしてもうひとりを巻き込んで……**ああ、俺はいま猛烈にFFをやっている！**

スキンヘッドのデブが消えたのは寂しいですが、ナイフ持ちでボディブローや空中殺法を仕掛けるアクロバティックなザコが奮闘してますし、ニューハーフも少ないドットをやりくりしてサマーソルトで憎たらしいほどのがんばり。ジグザグに歩いて敵を誘い、近付いてきたら軸をずらして縦方向からつかみにいく必勝パターンを使えるうれしさ！

ベルガーがロケットパンチ！

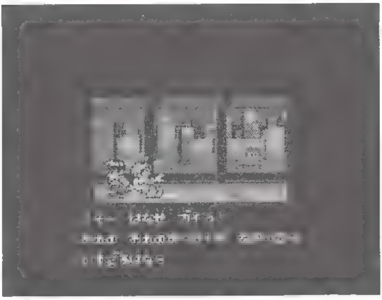
中ボスの面々は外見のみならず、性格的にもマイティにかわゆくなってます。一面のダムドが手下も連れずに自分ひとりだけで戦うなんて！ ファミコンの表

示能力に膝を屈した卑怯ボスは、プレイヤーに質問攻撃を仕掛けてきます。「どうだまいったか?」の質問に「はい」と答えると、体力が満タンで戦闘スタート。「このまちをしきってるってことをしらねえってのか?」→「はい」などプライドを傷つける答を選び続ければ、体力が四分の一は削れた状態に。**まさかFFで『ジョジョの奇妙な冒険』ばりの心理戦ができるとは!**

よほどカプコン社内で質問ブームが来ていたのか、**三面ボスのアビゲイルはなぞなぞを始めてしまいます。**「ハガーの娘の名前はジュシカである」「体力満タンで食べ物を取るとEXP(経験値)になる」「二面のボスの武器は右手に持った刀である」など、**ゲームの外では知ってても役に立たない質問攻め。**カプコンといえばクイズゲームの老舗でもありますが、『クイズなないろDREAMS 虹色朝の奇跡』など錚々たるラインナップに『マイティファイナルファイト』を加えなくてはいけませんね

二面ボスの鎧武者で刀を持つ日本かぶれのアメリカン・ソドムが近付けば斬殺される凶悪性能や、突進が止まった瞬間を待ってパンチをワンセット入れれば楽勝なのもアーケードからの仕様。しかし、**いつの間に三人兄弟になってたソドム。**ファミコン版はカートリッジ容量との戦いでもあり、データ節約のために三人に分裂したり中ボスも楽じゃなさそう。

さあラスボス・ベルガーの登場です。アーケード版は車椅子に乗った気の毒な人を装っていましたが(ぴょんぴょん跳ねて元気そう)、マイティ版は半身がサイボーグ化。ロケットパンチまでぶっ放してきて人間やめてますが、それをパンチで撃ち落とすコーディーもたいがい。変わり果ててはいますが、ダブルラリアットでコーディーを跳ね飛ばしてジェシカとの再会を邪魔する**ハガーの親バカっぷりがブレなくて安心しました。**


コーディの感動の抱擁……はハガー市長のダブルラリアットで阻止! これでコーディはグレて、「ストリートファイターZERO」では囚人服に?

高橋名人の冒険島Ⅳ

ジャンル
アクション
メーカー
ハドソン
発売日
94.6.24
定価
5,800円

当時のハドソンソフトの名物社員・高橋名人のファミコンでの冒険も、四作目に突入！　今回からは最初から新武器「謎骨」を標準装備して若干強くなったかと思ったものの、難しさは据え置きの安心設計。普通の玩具やゲーム流通を通る、市販ソフトとしてのファミコンゲームの最後を飾ったのはＰＣエンジンでも奮闘していたハドソンの高橋名人というところが、象徴的でもあると言える。

遅れてきたシリーズ

一九八六年に一作目が登場して一〇〇万本超えのヒットを飛ばしたにもかかわらず、メガドライブやＰＣエンジンＣＤ－ＲＯＭが登場し、なぜかスーパーファミコンが発売された後の一九九一年から本格的にシリーズ化されたのが『高橋名人の冒険島』シリーズ。『Ⅱ』が発売されたのは、なんと四年後だから驚きです。

そんな残存者利益を狙った『冒険島』シリーズも一九九四年には四作目に突入。

本作『高橋名人の冒険島Ⅳ』では、いままでの即死トラップ満載横スクロールアクションからとはゲーム内容が変化。『Ⅰ』からお約束のように**毎回さらわれていたティナ**も、今回は高橋名人の自宅から送り出してくれるように関係が進展しているのは、高橋名人も冒険をがんばってきた甲斐があるというモノです。

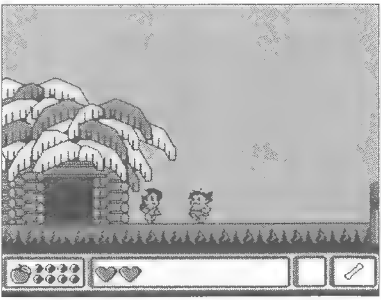
特に今回からは、いままで武器を取るまでは非暴力主義を貫かねばならなかった高橋名人も、標準装備武器として骨（何の？）を最初から持つようになりました！

いままではスケボーなどの、**ないよりは全然マシ**だけど扱いに困る武器ばっかりでしたが、これで戦力アップというものです。

さあ、毎回さらわれてたパツキンのチャンネーも家にいることだし、これでだいぶ**安心して戦えるようになったぜー！**

そして、やっぱり、またもや激ムズだぜー！

今度こそ**最初から謎骨という武器を持っている**にもかかわらず、島の地形やギミックは**いつも以上に高橋名人を殺る気マンマン**。ちっともやさしくなってる気がしねエーッ！



毎度さらわれていたティナも高橋名人を応援。
「謎骨」も最初から持ってるし、前途はかなり洋々！
……と思った数分後にはティナの前に倒れ込む名人。

どうやら訓練された『高橋名人の冒険島』シリーズのファンは、筋金入りのガチゲーマーということのようです。さすがにファミコンの最後まで付き合うゲーマーは、ガチンコのアクションゲーマーばっかりだったのでしょう。

ファミコンの歴史の最後を飾るゲーム

先にも書いた通り、『I』から『II』発売の間に四年もかかり、ファミコンの勢いに陰りが出てきてから連続して出るようになった『高橋名人の冒険島』シリーズ。

実は、本作『高橋名人の冒険島IV』こそが正規の新作としてきちんと発売をされた、**最後のファミコンゲーム**だったりします。

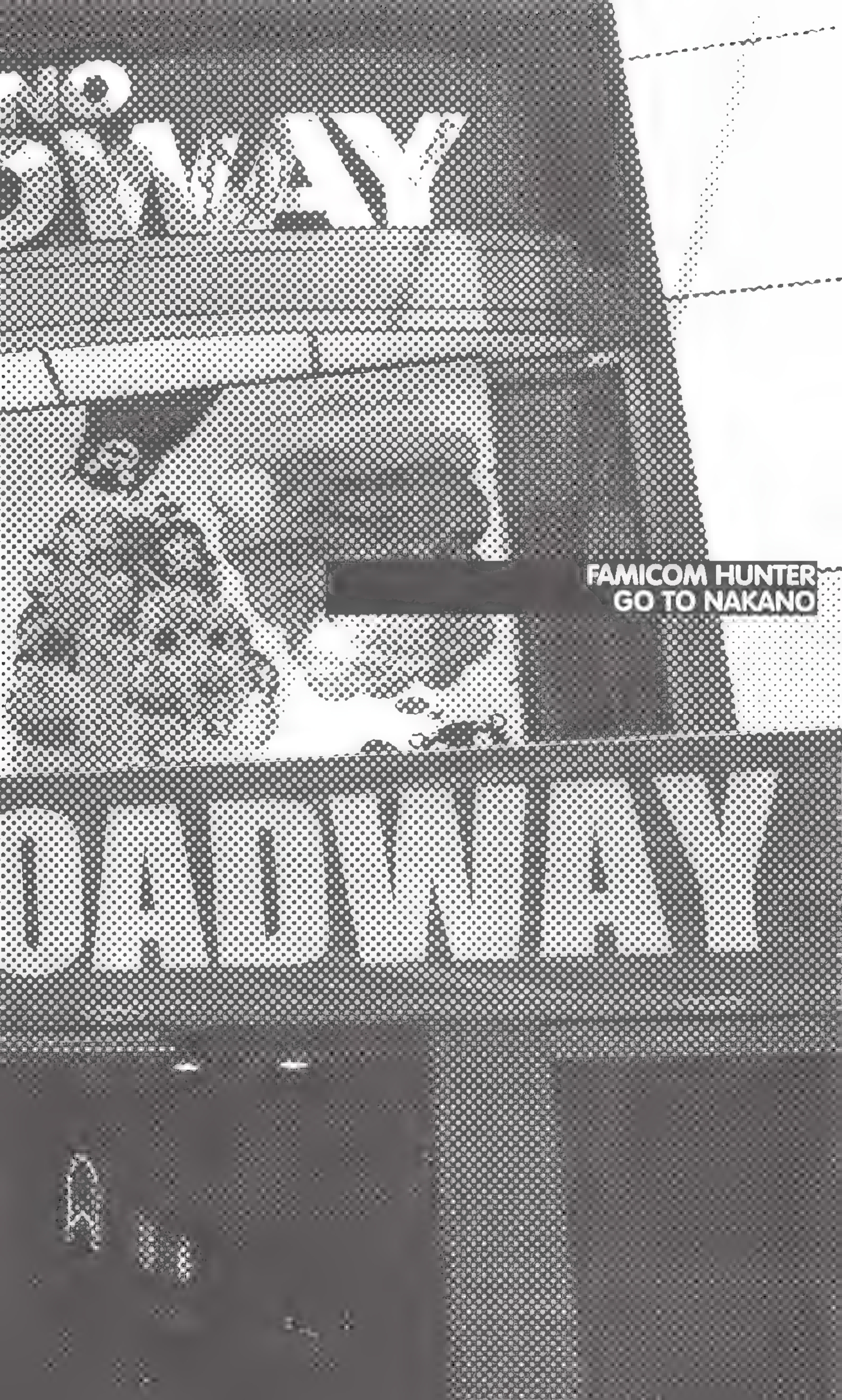
PCエンジンで新鋭機・スーパーファミコンと覇を競っていたハドソンに当時在籍していた高橋名人が、ファミコンの最後を看取ったというのが象徴的です。

そして本作発売からわずか半年後、プレイステーションやセガサターンという二世代後のゲーム機、**いわゆる次世代機**が登場することになるわけです。

当時のゲームシーンの話題を独占した華々しい孫世代のゲーム機の登場を見送るまで現役であり続けたファミコンは、当時のゲーマーの心のふるさととして、いつまでも思い出の中に残り続けます。

そして、ファミコンが創り出した日本生まれの世界の家庭用ゲーム機の血脈は、これからも形を変えつつ進化しながら常にゲーマーの傍にあり続けることでしょう。

(A)



FAMICOM HUNTER
GO TO NAKANO

特別企画

ファミコンハンター、中野へ行く！

ファミコンハンター、中野へ行く！

第一部　中野ブロードウェイ（一四時～一八時）

今回のルポ地は、いつもの秋葉原から離れて中野ブロードウェイになる。

予定の三〇分前に到着しても、いつものメンバーは誰もいない。その間、中野サンモール商店街の立ち食い寿司で小腹を満たす。

女性サービスデーのおかげか、スシ詰めのおばちゃんの中で葉わさびの手巻き寿司を食べて脳天へのキックの洗礼を受けて気合を入れ直し、駅前に戻ると、すでに多根と編集部Ｈが待ち構えていた。

「あれ？　箭本くんは？」（阿部）

葉ワサビ巻でキックスタート

二〇一三年四月二九日、朝からジトジトと降り続くゴールデンウィークの間に挟まる平日だ。しかし、それも飛行機に乗るまでの話。

雲の上はいつも通りの快晴。近付く関東都心には、うっすらと淡い雲がかかる。つい先月まで中国からのＰＭ２・５による超大気汚染で大騒ぎしてたわりには、去年の九月に見かけた泥色によどんだ雲よりも、相当きれいに見える。

「なんか首が回らないらしいよ」（多根）
「借金じゃないですからね！」（編集部H）
言おうと思った洒落に機先を制される俺。どうやら首が回らないというのは、首の問題で肩こりが重く、治療のために到着が若干遅れるとのこと。
いつも顔色が悪かったり猛烈に汗をかいてたりして会うたびにハラハラさせてくれる箭本だが、ついに今回は病院からの出動という事態になったようだ。
中野周辺住民の生活感が漂う活気あるサンモール商店街の突きあたりに、ひときわ猥雑な大規模雑居ビルが口を開いている。
はじめまして、中野ブロードウェイ。中野自体へは何度か来ているはずだが、やはりこんなビルは見たことがないと確信。

混沌の迷宮・中野ブロードウェイ

入り口こそサンモール商店街の延長的な雰囲気の中野ブロードウェイだが、少しでも前に進めば途端に複雑な通路が現れ、その通路の両脇には二坪ほどのミニ店舗が無秩序に並ぶカオスが続く。
高級腕時計をたった一個だけ飾っている店もあれば、昔の少女マンガから取り出したようなレトロでゴシックなドレスだけを扱ってる店もある。
この小さくひしめきあうオタク＆サブカル系ショップと日常をあらわす昭和の香りを残すクラシカルな蕎麦屋や喫茶店の混在は、そもそも中野ブロードウェイの成り立ちに関わっている。
もともと中野ブロードウェイは小さな商店の雑居ビルのようなものだったが、時代の流れで一度は廃れて空き店舗スペースだらけになったところに、「まんだらけ」が出店。その空き店舗にチマチマと出店を繰り返し、そこに近隣の大学生や若いサラリーマンたちが戻ってきたようだ。
「まんだらけ」にやってくる若い客層を狙って、サ

ブカル系の店舗が集まるようになるにしたがって集客が増えた。

実際に東南アジア系から白人、黒人、またはアラブ系と人種はいろいろあれど、平日なのに若い外国人観光客でごった返している。この中野ブロードウェイは、もはや日本の若者だけではなく世界的観光スポットというわけだ。

初っ端からトラップ続出！

レトロビデオゲームのTシャツや文房具のショップに、二〇世紀の年代物のコーラ瓶が中身入りで売られている。値札には「絶対に飲まないでください」の但し書きつきだ。

そこでひときわ目を引いたのは「チャー研」の名で知る人ぞ知る『チャージマン研！』のカップだ。一九七四年に放送されたショートアニメだが、そのサイケデリックな絵作りや、悪を倒すためなら悪事も辞さない研のアバンギャルドな人格がもたらす自由すぎる展開がネットを中心にウケている。

その公式グッズが、いまになって絶賛展開中で目の前にある、というわけだ。

「箭本くんが見たら、ほしがるだろうねえ」

と多根は言っているが、自分だって『トランスフォーマー』か、そのパチモノだったら間違いなく買っていたはずだ。

「まんだらけ」のレトロゲーム専門店「まんだらけギャラクシー」のショーウィンドウに、『ゲーメスト』創刊号や本書でも箭本がレビューしている『サマーカーニバル'92 烈火』などがプレミア付きで飾られている。

「『烈火』を箱ごと借りパクしてるよ、俺！」

と四万数千円の値札がついた『烈火』を見て驚愕している多根。なんという大それたことを……と思ったものの、その横には俺が借りパクするところ

だった『熱血！すとりーとバスケット』もすごい値段になっていることを確認して黙り込む。見なかったことにしよう。

店内には、懐かしいゲームの雑誌や攻略本、そしてCD-ROMゲームが整然と並んでいる。

そして、弁当箱のようなデカいカセットでおなじみのネオジオは、いまだにプレミアがついてない。ほとんどのゲームが、一〇〇〇円以下で、ここ一五年ほど絶賛バーゲン中だ。

「当時三万円くらい出して予約までして買った『サムスピ（サムライスピリッツ）』なのに、いつまで経ってもプレミアがつかずに九〇〇円なのか……」

と多根が悲しげにつぶやく。

しかし、その近くのゲーム雑誌コーナーには我々一行がかつて血と汗と涙をにじませながら作った、思い出のゲーム雑誌『コンティニュー』のバックナンバーを大量に発見！

『コンティニュー』に限らず『ゲーメスト』などゲーム関係のバックナンバーを多数取り揃えていることに感激。「ここはゲーム雑誌が一番大事にされている空間だ！」と機嫌を直す。

「じゃあここで、初めて買った思い出のファミコンゲームを探してみますか！」ということで、それぞれにファミコン中古カセットの棚を探す。

店内のレトロな中古ゲームは思いのほか安く『ジョイメカファイト』が何本もあり『グラディウスII』『くにおくんの時代劇だよ全員集合！』などの名作も一〇〇〇円以下で買えるお手頃価格。なんといっても、ファミコンではメジャーな名作ソフトほど安価で入手可能になっている。

それ以外のレトロゲーム機のソフトも豊富で、バーチャルコンソールでは物足りない実機派には充分にオススメできる。

それぞれ初めてのファミコンソフトを買った一行

は「まんだらけギャラクシー」を後にする。通路の角を曲がると唐突にダイキャストモデルのミニカー専門店が現れ、その隣にはアンティークなドールショップが軒を連ねる。

入り組んだ通路を曲がるたびに、そこには想像もできない小さな店が現れる。中野の中は、まさに驚きと発見の連続だ。

衝撃のミニチュアゲーム！ ゲームズワークショップ

実は玩具が三度の飯より好きなファミコンハンター、一メートル四方はあるカッコいいジオラマ上に展開された大量のミニチュアモデルを飾った店「ゲームズワークショップ　ホビーセンター中野」に、つい足を踏み込ませてしまう。

ジオラマの上に展開されたファンタジーやSFの精巧なミニチュア群をよく見てみると、それはウィンドウズパソコンやプレイステーション3、そしてXbox360で発売された『ウォーハンマー40000　スペースマリーン』そのもの！

俺が買ったパソコンゲーム自体はオーク（正確にはオルク）の軍団とエリート宇宙海兵隊員が血みどろで戦う、知能指数が極めて低い痛快ブッ殺しアクション。もちろん個人的に頭が悪いゲームが大好きな俺は興味津々！

どうやらこの店は、世界に展開するミニチュアゲームメーカー「ゲームズワークショップ」の直営店の模様。

ジオラマ上に展開された、出来のいいフィギュアを小学生さながらの興味津々ぶりで見ていると、その様子があまりにもかわいそうな感じだったのか、店員さんから声がかかる。

「ちょっと遊んでみませんか？」

ここで急遽、多根とのミニチュアゲーム初体験プ

レイとなった。
まずはサイコロで先攻後攻を決め、各種ユニットをプレイヤー双方が配置。
俺が帝国のスペースマリーン、多根が人類の裏切者ケイオス・スペースマリーンを選択。ジオラマボードの地形を利用し、盤上にそれぞれのミニチュアを大量に配置する。よくわからなかったので適当に配置したら、多根はスペースマリーン軍を扇形に囲むように初期配置を設定。
ここから物差しで移動距離を測り、移動する。その後、移動を終えたユニット群が再度射撃距離を物差しで測り、攻撃範囲のユニットの数だけサイコロを振る。そのサイコロ数、実に二〇個！
三以上で攻撃が当たり、その数・四個の敵に死亡判定が発生。そして再び四以上で敵のケイオス軍の雑魚たるカルティィストは死亡というわけだ。結果、カルティィスト七体が死亡！　ヒャッハー！　悪は滅びるぜー！
ケイオス軍は戦力が激減した雑魚カルティィストを放置、エリートユニットのケイオス・スペースマリーンでこちらのエリート・スペースマリーンに接近攻撃！
今度は接近されているため、武器を使っての肉弾攻撃も追加される。この近接戦闘ルールでもう一度攻撃が行われ、今度は持っている接近戦用の武器により攻撃の判定が行われるというわけだ。
重くて強力な武器の判定は最後に回されるようだが、このハンマーの一閃で、なんとエリートスペースマリーンの半分以上が即死！　ファアアアック！
俺の死亡判定のサイコロがまさかの大惨敗だったのが原因だったものの、一瞬にして全ユニットの半分ぐらいの戦力を失う展開は店員さんでも驚くレベルの悲惨さだったようだ。
その後、用心深く守りを固めながら粘るも、本来

攻防一巡の、ターンだけ遊ばせてもらって残ったユニットのポイントで計算するはずが、計算するまでもなく大敗北！　しかも、いきなりのエリートたちの大量死のおかげで、本当の勝ち負けを決める「撤退判定」までされる始末！　完全敗北か否かダイスを投げる、なむさん！
……なんとかスペースマリーンは戦意を保ち総崩れになって撤退することはなかったのが救いであった。
ミニチュアを動かす！　移動尺で測る！　そして大量にダイスを振る！　この間、手に汗握りっぱなし！　……ミニチュアゲーム、こいつは知らずに死んだら損というレベルで面白いぜ！
キットを自分で組み立てて彩色し、手に持った武器を交換して細かい調整もできる。それ以上を望むならば、砦や戦車を買ってみてもいい。
そして三〇年近い歴史の積み重ねの結果、重厚な世界観が『コデックス』という世界観の解説書として用意されてもいる。まさに、ホビーの王様と言える偉容に圧倒された。
家が広くて近所に友達がいるプラモデル好きのゲーマーは是非一度足を運んでみて、店員さんから説明を受けながらミニチュアゲームの興奮を体験してほしい。

自分だけのモノ、それがここにある

ミニチュアゲームの面白さに興奮している一行に、やっと箭本が病院から合流。どうも箭本はミニチュアゲームにも心得があったらしく、ここではまだ単純に「スゲー面白かった！」としか表現できなかった一行にミニチュアゲームを解説。
薀蓄を聞きながら通る路地路地に「まんだらけ」のジャンル特化小規模店舗に交じりながらダーツ、変なTシャツ、マイケル・ジャクソンなどの、本気

を疑う専門店が本気で軒を連ねる。
新しい発見を面白がりつつショップを冷やかすうちに、多根が「プリントマウス＋3D」に気付き、足を止めた。キーボードやスマートフォン、携帯ゲーム機のケースなどに好きな絵を印刷してくれるショップだ。
最初はファミコン風のイメージでケース印刷を頼もうとしていた編集部H、店を出る瞬間に、
「あれ？　こっちのほうが良くない？」
と言いつつ指さしたのが、ファミコン初期カセット風のデザイン。
それを注文し、再び外に出ようとした瞬間、今度は多根が、
「文字だったら、替えられるんじゃないかな？」
と気付いて再度お店に戻ると、なんとケースに印刷する文字は変更可能！
何度も注文を変更する我々に嫌な顔ひとつせず対応していただき恐縮する編集部H。なんと、先ほどバックナンバーを見つけた『コンティニュー』の愛読者だったとのことで、突然の読者さんとの出会いに話が弾む。ここで意気投合し、
「『超ファミコン』の中野ルポの読者からは、同じデザインのケース印刷を受け付けます」
との快諾をいただく。オンリーワンなデザインのケースで差をつけたければ、一度足を運んでみるといいだろう。

迷宮の隠れ里アルファヴィル

皆が高級プロ仕様のヘッドフォンを見ながら盛り上がる中、通路の突き当たりに自動販売機を見かける。
ジュースでも買おうと思い自動販売機に近付くと、なんと、そこには普通に見ればわからない死角に『夢幻戦士ヴァリス』のガチャガチャを発見！　し

かも五〇〇円から二〇〇〇円へと値引きされ、ご丁寧に売り切れというオチまでついていた。
『ヴァリス』は最初は美少女アクションゲームとして発売されファミコンでも発売されたが、『超エロゲー　ハードコア』でご紹介した通り、最後には触手系エロゲーとなって往年のファンは魂の慟哭ゆえに全身からいろんな涙を流した。
そんな『ヴァリス』の奥に「アルファヴィル」という古書店を発見！
最近では売っているところを滅多に見かけない専門書店流通のマニア系エロ本、アングラ系無線技術書、近年マイナー化が著しい外人エロ雑誌、そして何より懐かしのエロゲーを山積みに積んである素敵なお店だ。
編集部Hは中野ブロードウェイに何回も来たことがあったが、こんなところに店があることはまったく知らなかったという。

言ってる間にも、観光客とおぼしきサブカルカップルがこの店を覗き込んで、速攻で帰っていった。オシャレな中野ブロードウェイにおいて、清々しいまでにオシャレのかけらもない佇まいだ。
「『超エロゲー』のときに、ここを知ってたらなあ！」（編集部H）
「この店を発見し、なおかつ入店できる剛の者のうち、いったい何人が『ヴァリスX』の言及したんだろうか？」（箭本）
「欲望しかないというか、俺たちの好きなものしか置いてない！」（多根）
そういう意味では究極の趣味の店であり、中野ブロードウェイの珍妙な店の中でも異色の存在だと言えるだろう。
たとえるならそう、実写ロリコン写真誌とSM雑誌を山ほど売っていた九〇年代初頭の、まだソフマップがレンタルゲーム屋だった頃の日本橋のよう

な懐かしい瘴気がサブカル男女を容赦なく追い散らす、中野のデッドスペースだ。
満足して店を出た後、普通にジュースを買い忘れたことを思い出すのはしばらく後だった。

自己完結した異空間な中野ブロードウェイ

古銭、昔なつかしのアイドルグッズ、五〇万円超えの超高額マンガ古本を扱う「まんだらけ」などサブカルの極みのような中野ブロードウェイという迷宮を行くうちに、とうとう辿り着いたのがヘンテコの中のヘンテコ「まんだらけ変や」。
小さな鳥居をくぐり抜け、床下からライティングされた店内にはブリキのロボット、昔懐かしのロボットアニメの人形、田舎に何十年も飾られていたようなキンチョールなんかのブリキの看板が飾られている。
特に、ディスプレイ用なのか一メートルを超えるサイズの不人気アニメ『UFO戦上ダイアポロン』の特大人形は、不人気だったが故のレアさも相まってか一〇〇万円を超えている。「変や」店内、そこは塩化ビニールとブリキの異空間となっていた。
ここにいるだけで、サブカルのすべてがそろう中野ブロードウェイ。
「中野ブロードウェイに住みたい」
と多根。実は中野ブロードウェイ、高層階は高級マンションになっている。今回インタビューでもお世話になったGTVの渡辺浩弐氏も中野ブロードウェイの住人だという。
サブカルと昭和の食堂と変なものの織りなす日常の中の異空間、中野ブロードウェイもまた流転を続けながらカオスの最先端であり続けるのだろう。
もしもまた東京に住むのなら、オタクのすべてが内部で自己完結する中野ブロードウェイの住人になってみたいものだ。
(A)

ファミコンハンター、中野へ行く！

第二部 ビデオゲームバー「B」（一九時～二三時）

ファミコンのある酒場

（入店早々、お店に置いてある『スカイキッド』『桃太郎電鉄』『エグゼドエグゼス』などで遊びまくるファミコンハンター三人衆。ゲームのセレクトは阿部氏が担当）

阿部 じゃあ、次はこれで（と『戦場の狼』をセレクト）。

多根 課長オーン！

（画面バグって表示されず）

筒本 接触が悪い。イマイチやな。

阿部 もう一回、挿し直したほうが良いと思うけど。

（カセットをフーフーして復活）

筒本 良かった良かった。

多根 （『戦場の狼』をプレイして）『エグゼドエグゼス』やった後だと、すべていいゲームに見える（笑）。

阿部 ちなみに、これもマイクロニクスですけどね。

多根 なんでマイクロニクスばっかり選ぶねん、君！　こないだレビュー用に『ゲバラ』をやったばっかりやから、ホントきっついなあ。

阿部 これでも『エグゼドエグゼス』よりはだいぶマシですよ。

多根 さっきの『エグゼドエグゼス』のヒドさは抜群やったな。

筒本 すごかったですね。

（さらに『戦場の狼』をプレイ）

多根 ……これ、どこが面白いの？

阿部　面白いなんて言いました？

多根　やってて楽しい？

阿部　楽しいとか楽しくないとか、そういう問題じゃないんですよ。

多根　これゲームやろ？

阿部　え？　ゲームが面白いって誰が決めたんですか？

多根　あ、それは盲点やったねえ（笑）。固定概念に囚われてたよ。

箭本　意外な視点が（笑）。

『ゼビウス』の衝撃

＊――はいはい！　みなさん、そろそろ、お仕事の時間ですよ！

多根　場が温まったところで（笑）。

＊――温まりすぎです（笑）。というわけで、第二部は中野にあるビデオゲームバー「B」（ビーダッシュ）からお届けします。まずは乾杯しましょうか。ちなみに全員ゲームにちなんだカクテルを注文していて、阿部さんが『MOTHER』、箭本さんは『スカイキッド』。多根さんは？

多根　『ヨッシーアイランド』。

＊――僕が『アイスクライマー』。というわけで改めて、今日は一日、お疲れ様でした！

全員　お疲れ様でしたー！

＊――この本は一九八三年七月一五日に発売されたファミコンの三〇周年を記念した本なんですけど、みなさん、当時何歳でした？　阿部さんと箭本さんは同い年だから……。

阿部　一二歳かな。早生まれやから。

箭本　僕は一一歳ですね。

多根　一五歳。高校一年かな。

＊――このあたりの一～二歳って大きいと思うんですよ、ファーストインパクトの部分で。そのあたりから話を進めてみたいんですけど、当時最年少だった箭本さんが初めてファミコンを知ったのはいつでした？

箭本　ファミコンとの出逢いか……あのね、同じ市に親戚の家があったんですよ。その親戚の家に大学生の兄弟がいて、パソコンとかファミコンとか新しいものを買ってたんですね。PC－8801とかも持ってて。

多根　ああ、そういう人いましたよね。新しいもの好きで。

箭本　レーザーディスクとかもあったりして。そこにあったファミコンで『ゼビウス』をやったわけですよ。それが衝撃を受けた最初ですね。ファミコンという機械があること自体は知ってましたけど「任天堂の

ゲームが出てるなあ」みたいな認識くらいしかなかったわけですよ。

✱——そういうのもあるなあ、と。

箭本　そこの家に行くと居間にファミコンがあって、そこに『ゼビウス』が挿さってて。それで『ゼビウス』をやってみたら「なんや、これ⁉」「まんまやんけ‼」っていう。とんでもないことやな、と。それこそ、その兄さんの家にあるパソコンで『ゼビウス』クローンの『アルフォス』とかをやってて「やっぱり、こんな高度なゲームはパソコンでも無理なんやなあ」ということを思ってたんですよ。でも、ファミコンはパソコンよりも全然安い機械やのに、メッチャ『ゼビウス』やんけって。「でもソルはないんでしょ？……あった！」という（笑）。

多根　こんなに小さな機械やのに。

箭本　そうそう。しかも、赤と白は結構オシャレじゃないですか？

多根　オシャレも意識（笑）。それで、どうやって買ったんですか？

箭本　イロイロお金を貯めて。

多根　そこは、あまりドラマチックなことはなく（笑）。地道に。

箭本　結構かかって……約一年くらいかかって買えましたね。

✱——苦節一年（笑）。

箭本　バイトとかないですからね。

ミイラ取りがミイラに

✱——次、最年長の多根さんは？

多根　僕の場合は、全然ファミコンを買う気はなかったんですよ。むしろバカにしてたんですけど、あの当時ファミコンがすごく品切れしてたじゃないですか？　それを見ているうちに、ほしくなってきたという。

✱——性格悪いなあ（笑）。

多根　「ほしくないんだけど、目の前で売ってるぞ」「これを俺が買うことで誰かが買えなくなるのは面白いな」「じゃあ買おう」という。

箭本　でも、それはＷｉｉ Ｕとか３ＤＳと一緒なんですよね。

多根　そのときに何本かソフトが抱き合わせになってて、そのときに、たまたま『ゼビウス』があったのかなあ。それでハマっちゃったという。

✱——ミイラ取りがミイラに（笑）。

多根　「おかしいな？　俺ファミコンにハマってる」と思って（笑）。それで消極的に買ったのが『ゼビウス』かもしれないけど『ドルアー

ガの塔』が出たら「もう、たまらん！」と。だって『ドルアーガ』って、言ってしまうとお金を吸い込むブラックホールじゃないですか？「こんなのをまともに攻略してたら破産するわ！」と思ってたから、もう選択の余地はなかったですね。

箭本　あの『ドルアーガ』を一〇〇円玉なしでやれるっていう。

多根　それが一番大きかった。

人と遊ぶのが楽しい

阿部　俺はね、いつも遊んでいた友達がファミコンを発売してから三日ぐらいで買ったんよ。

全員　ほう！

箭本　すごいなあ。

阿部　すごい甘やかされた旅館の管理人の息子がいて、お父さんが年いってから生まれた子供だから超かわいがられてて。そいつがファミコンが発売されてすぐに『マリオブラザーズ』を買って、他のゲームも最終的には全部買ったんかな。そいつの家に中学三年間、だいたい休みの日には一日八時間行ってたんよ。

＊——迷惑ですね、それは（笑）。

阿部　ただ、こっちはファミコンを買ってもらえないから、家に帰って「ああ、今日もゲームを遊んだなあ」って。それで高校に入って、やっとゲーム機を買うことを許されたんですよ。高校入試に通ったとわかったその足で、本体を買いに行った。

箭本　いい話や。

阿部　実はね、本体を買いに行く前、入試が終わった瞬間に『バンゲリングベイ』だけ買ったんよ。

多根　前祝いや、と（笑）。

＊——嫌な前祝いですね（笑）。それで晴れて阿部家にファミコン様がやって来た、と。

阿部　でもね、ファミコン買ったときは、むなしかったんよね。

＊——え？　なぜですか？

阿部　人んちに行って遊ぶのが楽しい、ということだったから。

全員　あー！

阿部　そこで、やっとわかった。ひとりで『ドンキーコング』や『バンゲリングベイ』やっても寂しい。あれだけ遊んだ『マリオブラザーズ』をひとりでやってても全然面白くない。自分が本体を買って、それに気付いたんですわ。

言論の自由

✳——クソゲーハンターとしても活躍中のお三方ですが（笑）、いわゆる「クソゲー」という概念が生まれたのもファミコンの時代でしたよね。

阿部　思うんやけど「難しいゲーム」から「クソゲー」になったのっていつ頃なんかな？　昔は単に難しいゲームって言ってたやん。

多根　確かに『魔界村』をクソゲーとは思わなかったなあ。『魔界村』がやれないのは自分が悪いと思ってた（笑）。それをゲームのせいにしたのは、いつ頃なんかね。

箭本　ファミコンが日本中に普及して、ある程度みんながゲームというものに慣れてきてからでしょうね。昔は無条件でゲームを受け入れて、クリアできないのは俺が悪いと思ってましたけど「……どうやら、そうでもないらしいぞ」という。

多根　カプコン様だと「私が悪うございました」って言うしかないんだけど、そのうちビクターなんちゃらとか参入するにつれて「お前が悪いんかもしれない？」「いや、お前が悪い！」になったという（笑）。

箭本　「もしや？」っていう（笑）。

多根　ナムコ様とかカプコン様だと頭が上がらないけど、パック・イン・ビデオだったら拳を振り上げていいかな、と。その行き着く先がマイクロニクスじゃないですか（笑）。

阿部　すべての悪が来た、という。

多根　でもクソゲーという概念が育ったのもファミコンの登場によってゲームのハードルが下がったからだと思いますよ。

阿部　「これは悪くない？」ってユーザーが言い始めた。

多根　アーケードは、大体いいものしか集まってないんですよ。

阿部　いいもんじゃないのはロケテストで消えるから。

多根　でもファミコンは最初から一〇万本でしょ？　問答無用で全国に広がる。淘汰されてない状態で、すごいよね。言ってみたら、食品基準を満たしてないものがダーッと流通していたわけだから（笑）。

✳——いまがファミコン全盛期だとしたら、炎上とかすごいでしょうね。

多根　でも、初期はゲームが悪いのか自分が悪いのか区別がついてなかったですからね。ある程度、私が

悪うございましたって時代があったからこそファミコンブームは長続きした、というのはありますよ。

阿部　パソコンゲームってクソゲーがムチャクチャ多かったやん？

✵――パソコンゲームの頃は、みんな自分が悪いと思ってたんですか？

阿部　ゲームの遊び方を理解できない俺が悪い、と思ってたんですよ。

箭本　ファミコン以前だと、たとえば「このゲームはちょっと……」なんて言おうもんなら、友達に「えーー！　これわからへんの、お前」みたいな。「レベルが低いんちゃうか」みたいな無言の圧力があって。

多根　だからフランス革命前夜ですよね。貴族がふんぞり返ってて。でも、俺が搾取されてるのは貴族様が偉いからだ、文句は言えねえ、という。そう思ってたんだけど、みんな口にするようになったから、貴族が間違ってる！　ぶっ殺せ！（笑）

箭本　すごい言論統制されてる。だからファミコンでゲームの民主化が起こった。神秘のベールが取り払われて、神秘主義もなくなった。

多根　クソなものはクソと言って良くなったという。

✵――そういうふうにゲームが民主化したから『超クソゲー』なんてものも生まれたわけですね（笑）。

多根　パソコン時代に『超クソゲー』とか言ってたら「何言ってるんだ！」「ゲームのことを何もわかってない！」「お前、バカなんじゃないか！」って言われましたよ、きっと（笑）。

女の子という概念

箭本　あとゲームをやって女の子と仲良くなるっていうのもファミコン以前は考えられませんでしたよね。

✵――それこそ「俺の恋人はゲームだぜ」ですからね（笑）。

箭本　ファミコン以前は、女の子がやるゲームがあるっていう概念すらなかったというか。

多根　あの頃ゲームやってた人って性のない文化に生きてましたよね。

箭本　女の子という概念がないというか。でもファミコンの時代には、女の子がかわいらしいゲームをやってたりして。『バブルボブル』とか『レインボーアイランド』でしたけど。

阿部　友達の妹とか、普通にゲームやってたもんなあ。

箭本　クラスの女の子が『ドラクエ』が流行ってるとき「鍵はどこにあるの?」って聞いてきたり。その頃は純朴やったから「じゃあ、俺の鍵で開けてやるよ」みたいな、そういうウィットに富んだことも言えなかったわけですけど。

全員　はっはっは！（爆笑）

＊――そんなヤツはいないでしょ！

多根　そういえば『ドラクエ』で女主人公を選べるようになったのって『Ⅳ』からでしたっけ?

箭本　『Ⅲ』からです。息子として育てたっていう。

多根　『Ⅰ』『Ⅱ』と来て、そういう要望が増えたんじゃないですかね。

箭本　そこで男女を選べるようになったというのは、やっぱりニーズがあったということですよね。

多根　当時のゲームセンターって、やっぱり、なんやかや言っても男文化だったですからね。薄暗いし、不良はいたし。女の子がひとりで行くというも、なかなか、あり得ない感じでしたよね。

箭本　おったら「どんなアバズレやねん！」って話で。

多根　だから女の子が安心してゲームをできるようになった象徴というか、女性プレイヤーを初めて発見したのがファミコンですよね。そういう意味では民主化だけでなく、男女同権もあったという。

箭本　ゲームに関する真の男女同権が確立されたのは最近なのかなって気はするけど、やっぱり、そこに手をつけたのはファミコンで。

多根　女性プレイヤーが増えて、女の主人公も増えて、時代は多少下りますけど『ストⅡ』に至っては女の格闘家が大人気になって。それもやっぱり、全部つながってるんですよね。

まさにファミリー

箭本　そこには任天堂イズム的な何かがあって。ハードルを下げて広げるのは昔から変わりなくて、それがすごい大事なことなんですよね。

多根　任天堂イズムと言うか、最初の計算もアリ、また誤算もアリ。これほど広がるとは思ってなかったっていう。だから広がることでゲームの質も変わっちゃいましたよね。

箭本　変わったでしょうね。先鋭化するものから、そうでないものまで。
多根　民主化もそうだし「ユーザーが悪い」から「作り手が悪い」への転換もそうだし。張りつめたものが、すごくユルいものになったよね。でも、そこで日本独自の「ユルくたっていいじゃない」「グラフィックが超絶じゃなくてもいいじゃない」という価値観を創ったのがファミコン文化の功績ですよね。別にユルくたっていい。殺し合わなくてもいい。じゃあ双六にしてみようとか。『いたスト』もそうだし『桃鉄』もそうだし。
箭本　まさにファミリー。「ゲームをやるのはこういう人」っていう壁をファミコンが壊したからこそ「女の子が喜ぶこれはゲームなんじゃない？」「お母さんが喜ぶこれもゲームなんじゃない？」となった。
多根　いま日本のゲーム文化が小さくなりながらも生き残っているのは、ファミコンのときの雰囲気がまだ残ってるからじゃないですかね。
箭本　そういうことですよね。視野を広くとらなければいけない。
多根　視野も大事だし、俺たちは、どんなゲームも許せるようになった。
箭本　そうそうそう。だからクソゲーも許せるんですよ。
多根　日本はクソゲーの国だということを、もっと誇るべきなんです！
全員　はっはっは！（爆笑）
多根　神の国じゃなく、日本はクソゲーの国。
箭本　八百万の国とは言いますけど、日本は八百ゲームの国。
阿部　なんでもあり。クソゲーもジャンルのひとつ。そんなふうに日本独自の「ゲームを楽しむ」文化が花開いたのがファミコン最大の功績なんやないかなあ。
✷――そんな海のような広さをゲームが持ち得たからこそ、僕たちもがんばれる、と。というわけで、楽しくお送りしてきた『超ファミコン』ですけど次回は……四〇周年、二〇二三年にやりましょうか（笑）。ちなみに多根さん、そのときはお幾つですか？
多根　五五歳！
✷――お二方とも、そのときまでお身体とファミコン本体を大事にしておいてください。それでは読者のみなさまも、二〇二三年までお元気で!!

（編）

あとがき
その一

ファミコンくん、三〇歳のお誕生日おめでとう！
いまだから言えるけど、君のことはあまりデキる子だとは思ってなかった。ゲーセンのリッチな基板と付き合ってたボクには、ドットは粗いわ色数は少ないわ。それでもアーケードの移植を一生懸命やってるのは健気だったけど、本気じゃのめり込めないねって。それがどうだろう、押入れから出るわ出るわファミコンソフト。『ドルアーガ』はゲーセンじゃクリアできないから、『ウィザードリィ』は特にデキがいいから買うだけだからねっ。そう言い訳しながら重ねた浮気の跡は、本気だったとしか思えない……。
一ヶ月のお小遣いでは無理でも、お小遣いを貯めれば買える。ちょっと背伸びすれば手の届く「志の高いオモチャ」だったから、ファミコンは世界を引っくり返せた。たった一万数千円の中で精一杯の技術を詰め込んでいた「オモチャ」を前に、ゲームを作るにしても遊ぶにしても夢が膨らませられたのだ。
この本を書くにあたって全ファミコンソフトをひと通りおさらいしましたが、無茶と

無謀がごった煮されたカオスさ。出せば一〇万本は売れたバブル期に、移植の元ネタになる業務用や海外ソフトも枯渇したのか、タマ数を揃えるためにどんなアイディアでもフリーパスだ。解像度の低いファミコンで、情報量の多い戦略ゲームなんてできるわけない！　でもやった。ボードゲームとか動きのないゲームって地味！　でも実現した。

どんなアイディアもできる代わり、十字キーで扱えるようシンプルにしなきゃいけない。レトロって言いますけど、ファミコンソフトって千数百本もあるんですよ。その大半は「懐かしい」よりピカピカの初対面じゃないですか。えっ、このシステムってこの時期にすでにやってたの？　このアイディア、もっと練りこめば天下を取れたのに……。

この本で紹介したタイトルは、どれも振り返り以上に発見だらけ。過ぎた昔を見つめるんじゃなく、まだ見ぬ明日に進むためにファミコンをプレイしようぜ！

二〇一三年六月二日　多根清史

あとがき
その二

ファミコン発売三〇周年。
みなさん、ファミコンを覚えていますか?
若い人たちはファミコンサウンドがチップチューンの元ネタとして噂には聞いていて、いま、おじさんおばさんになった当時の子供たちなら覚えてると答えるはず。
でも、俺たちが聞いているのは、ちょっとばかりニュアンスが違います。
「ファミコンのことを本当に覚えてますか?」
ということです。
ファミコンも発売してから三〇年、その間に日本のゲーム環境は激変しましたが、それでもやっぱり日本のゲームの根っこにあるのは、ファミコンがもたらした原風景。
ファミコンは古い? それは当然、三〇周年ってのは当時のファミコン少年少女が、いっぱしの大人になるぐらいの歳月です。
でもファミコンはあらゆるゲームの種として、時代を超えて君臨し続けています。

だから今回は、名作・怪作・奇作の上にゲームそのもの以外の部分にも意味があるような、時代を象徴する作品もご紹介しています。

当時の世相を反映する、時代と寄り添ったゲームというものに、もう一度光を当ててみましょう。きっと、日本が世界を席巻していたファミコンの時代というものが見えてくるはずです。

ファミコンでゲーム好きな少年少女を夢中にさせた任天堂そのものを含めて、二一世紀以降のゲームは、ファミコンの生み出した標準と向き合うために戦ってきました。

さらにいま、スマートフォンを含めたすべてのゲームが、ファミコンのもたらしたシンプルさを乗り越えるために立ち向かっています。

すべてのゲームファンの眼前にそびえたつ低い壁、それがファミコン。またいで行くのも簡単です。でもそんなファミコンの世界に、ちょっとだけ興味を持っていただければ幸いです。

二〇一三年六月二日　阿部広樹

あとがき
その三

ファミコン三〇周年、本当におめでとう。

紅白のコントラストも鮮やかなボディを、ミニマムな数におさえられたボタンが飾る。その姿はオシャレな少年のようにも見えましたが、中身はとんでもないタフガイでした。

叩かれ、蹴られ、高いところから物を落とされ、お菓子の粉をこぼされ、居間に差し込む西日にあぶられ続ける。ファミコンの動作環境は過酷でしたが、どんなに手荒く扱ってもそうそう音を上げることはなく、二〇一三年のいま、現役稼働していることも珍しくありません。

身体（本体）がタフなら、それを支える心（ゲーム）もまた骨太でした。

『スーパーマリオブラザーズ』『ドラゴンクエスト』『プロ野球ファミリースタジアム』『桃太郎電鉄』『ロックマン』『ゼルダの伝説』……様々なジャンルの作品がわかりやすくゲームの魅力を教えてくれたことは読者諸兄が一番よくご存じのはずです。

そんなファミコンは、一万四八〇〇円で買うことができました。当時の小中学生が衝

動買いできる金額でこそありませんでしたが、任天堂をはじめとした日本中のゲーム会社がソフトを供給していることと、みんなが持っていることを考えあわせれば、お値頃ではあったのです。

こうしてファミコンは、日本におけるテレビゲームを定義しました。

「ゲームとはどういうものなのか」「ゲームのどういうところが楽しいのか」を示し、「自分もゲームを作ってみたい」と考える少年少女たちを育てたのです。

そんなファミコン世界の一端（本当に一端）しか切り取ることができませんでしたが、本書をきっかけにファミコンのことを思い出したり、もう一度カートリッジを挿し込んで遊んでいただければ本当に嬉しいです。

願わくば、本書に込められた気持ちが正しく届くことを祈るのみであります。

ファミコン、ありがとう。これからもよろしくお願いします。

二〇一三年六月三日　箭本進一

本書は
web連載空間「ぽこぽこ」
（太田出版 http://www.poco2.jp/）
「週刊 超ファミコン」を
大幅に加筆、修正、
さらに新規タイトルを
加えたものです。

TANE

多根清史

1967年大阪生まれ。「オトナアニメ」スーパーバイザー／フリーライター。セガの勝利を信じて疑わず、ファミコン打倒のために任天堂を研究するセガマニア。負けたと思うまで人間は負けない！（すでにセガハードがない）
Twitter：bigburn

ABE

阿部広樹

1970年大阪生まれ。1970年生まれなのに、高校合格までファミコン購入の許可がもらえなかったゲーム禁止こじらせ系ライター。『超ファミコン』の感想・レトロゲーム系記事の執筆依頼等は、Twitterで気軽にご連絡ください。
Twitter：abc1970

YAMOTO

箭本進一

1970年仙台生まれのファミコン直撃世代。情念のこもったゲームを愛するフリーライター。著書に『放課後、ゲームセンターで～電子の精たちに捧ぐ～』、『決定版！ 僕たちの好きなTVゲーム』（共著）など。
Twitter：@s_yamoto

引用画面出典一覧

P9・P20『GAME KING 高橋名人 VS 毛利名人 激突!大決戦』、P25『ドンキーコング』、P27『マリオブラザーズ』、P29『ファミリーベーシック』、P31『ロードランナー』、P33『ギャラクシアン』、P35『ゼビウス』、P38『アーバンチャンピオン』、P41『エキサイトバイク』、P43・P44・P45『バルーンファイト』、P47・P48・P49『アイスクライマー』、P51『イー・アル・カンフー』、P53・P54・P55『ちゃっくんぽっぷ』、P57・P58・P59『ディグダグ』、P61・P62『ハイパーオリンピック』、P64・P65・P66・P67『ドルアーガの塔』、P69・P70『スーパーマリオブラザーズ』、P72・P73『キン肉マン マッスルタッグマッチ』、P75『忍者じゃじゃ丸くん』、P77『いっき』、P79・P80・P81『ポートピア連続殺人事件』、P83『ボコスカウォーズ』、P86・P87『カラテカ』、P89『スペランカー』、P91・P92・P93『ゼルダの伝説』、P95『忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻』、P97『グラディウス』、P99・P100・P101『ドラゴンクエスト』、P103・P104『スターソルジャー』、P106・P107『チョップリフター』、P109・P110『メトロイド』、P113『北斗の拳』、P116・P117『高橋名人の冒険島』、P119・P120『戦場の狼』、P122・P123・P124『ミシシッピー殺人事件』、P126・P127・P128『ザナック』、P130・P131・P132 P133『ディーヴァ』、P135・P136・P138『たけしの挑戦状』、P140・P141『プロ野球ファミリースタジアム』、P143『ディープダンジョン 魔洞戦記』、P145『聖飢魔II 悪魔の逆襲』、P147・P148・P149『クレイジークライマー』、P163・P164・P165『Law of the West 西部の掟』、P167『タッチ ミステリー・オブ・トライアングル』、P169・P170『ファンタジーゾーン』、P172・P173『聖闘士星矢 黄金伝説』、P175『デジタルデビル物語 女神転生』、P177『ウルティマ 恐怖のエクソダス』、P179・P181・P182『バブルボブル』、P184・P185『ロマンシア』、P187・P188『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』、P191『ロックマン』、P193『目指せパチプロ パチ夫くん』、P194『カルノフ』、P197・P199『ウィザードリィ』、P201『アタックアニマル学園』、P203『パリ・ダカール・ラリー・スペシャル』、P205・P206『魂斗羅』、P209『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』、P211『19ヌイーゼン』、P213『ビー・バップ・ハイスクール 高校生極楽伝説』、P215・P216・P217『キャプテン翼』、P219『忍者くん 阿修羅ノ章』、P221・P222・P223『ヒットラーの復活 TOP SECRET』、P225・P226・P227『レインボーアイランド』、P229『ファミコンウォーズ』、P231『桃太郎電鉄』、P233『プロ野球?殺人事件!』、P235・P236『ゲバラ』、P238・P239『マインドシーカー』、P241『クインティ』、P242・P244『天下一武士ケルナグール』、P246・P247『MOTHER』、P249『スプラッターハウス わんぱくグラフィティ』、P252『忍者COPサイゾウ』、P254・P255『もっともあぶない刑事』、P257・P258・P259『ウォース』、P261『ファイナルファンタジーIII』、P263『忍者らホイ！ 痛快うんがちょこ忍法伝!!』、P273『ダークロード』、P275『ゴルビーのパイプライン大作戦』、P277・P278『メタルマックス』、P281・P282・P283『飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ』、P285『すごろクエスト ダイスの戦士たち』、P287『おたくの星座』、P289・P290『メタルスレイダーグローリー』、P293『ドラゴンズレア』、P295『バトルトード』、P297『ベスト競馬ダービースタリオン』、P299『伝染るんです かわうそハワイへ行く』、P301・P320『舛添要一の朝までファミコン』、P304・P305・P307『サマーカーニバル'92 烈火』、P309・P310『ジャストブリード』、P312・P313『星のカービィ 夢の泉の物語』、P315・P316・P317『ジョイメカファイト』、P319・P320・P321『マイティ ファイナルファイト』、P323『高橋名人の冒険島IV』

超ファミコン

2013年6月27日 第1刷発行

著者
多根清史
阿部広樹
箭本進一

編集者
林 和弘

発行人
落合美砂

発行所
株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22 エプコットビル1F
電話 03-3359-6262
ファックス 03-3359-0040
振替 00120-6-162166
ホームページ http://www.ohtabooks.com/

装丁
木庭貴信+角倉織音(オクターヴ)

印刷・製本
中央精版印刷株式会社

©TANE,Kiyoshi / ABE,Hiroki / YAMOTO,Shinichi 2013,Printed in Japan
本書の一部あるいは全部を利用(コピー等)するときには、
著作権法上の例外を除き、著作権者の許諾が必要です。
ISBN978-4-7783-1375-3 C0095

超ファミコン

箭本進一
阿部広樹
多根清史

太田出版

ISBN978-4-7783-1375-3
C0095 ¥1200E

太田出版　定価（本体1200円＋税）

ホメられて伸びるタイプのweb連載空間
ぽこぽこ
pocopoco
http://www.poco2.jp/
豪華連載陣
すがやみつる、TAGRO、緑のルーペ、ナカG、
志村貴子、宮本福助、中村明日美子……and more!!

ファミコン

誕生から30年

ゲームはいまだファミコンを超えてはいない!!

ファミコン30周年の
アニバーサリーイヤーを飾る
これぞ永久保存版!!
歴史的名機
ファミコンのすべてを
ここに!!

筆本進一
阿部広樹
多根清史

太田出版

超ファミコン

筆本進一
阿部広樹
多根清史

太田出版

ファミコンは世界でもっとも
たくさん売れたゲーム機だ。
それは、ありふれたアナログな日常に
デジタルの非日常が広く深く入り込んで、
ガラリと一変させた革命ということ。
ちっぽけな赤と白の箱は
あまねく現実を塗り替え、
この国をあっという間に
ピコピコ音で満たしてしまった。
あれから30年。本書を通じて、
やればやるほど奥行きと広がりが増す
ファミコンの世界にひとりでも多くの人に
触れていただければ、これに勝る喜びはない。
（まえがきより）

超ファミコン